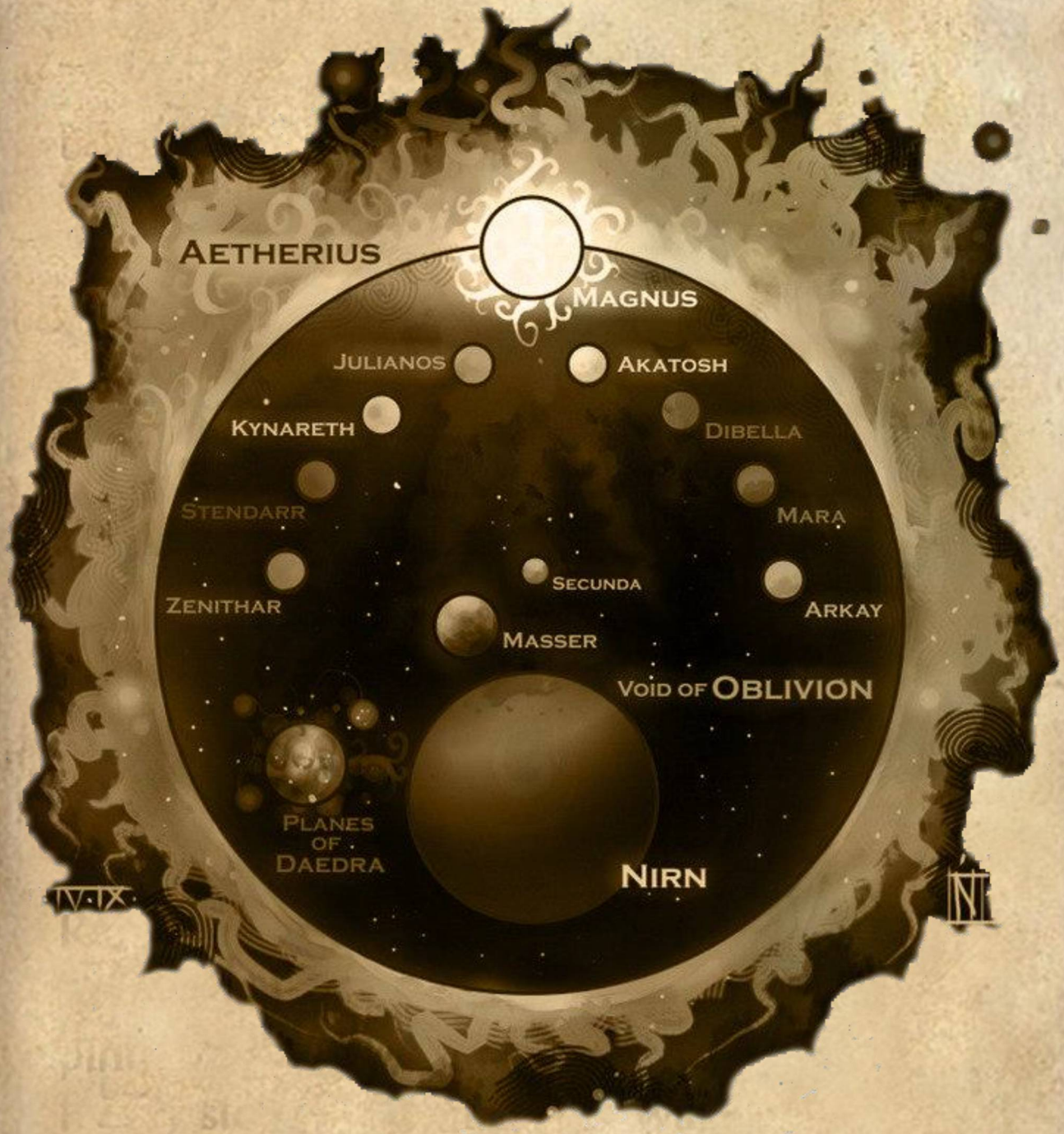
Адаптация правил DnD: The Elder Scrolls

Космология 2
Созвездия 3
Космогония.....17
Алтари 18
Календарь 20
Расы.....21
Языки.....50
Имена рас.....51
Доспехи 70
Оружие.....129
Критические попадания.....147


Aetherius
Magnus
Julianos
Akatosh
Kynareth
Dibella
Stendarr
Mara
Secunda
Zenithar
Arkay
Masser
Void of Oblivion
Planes of Daedra
Nirn

Космология

Днем над Тамриэлем сияет солнце, а ночью над ним восходят две луны. Ночное небо полно звезд и восемь планет вращаются вокруг мира смертных в черноте космоса.
У каждого космического объекта в этом мире есть свое сакральное значение и свой смысл.

Восемь Планет

Планеты — это Боги, или планы бытия Богов, что, в сущности, одно и то же. То, что они предстают сферическими небесными телами, обусловлено несовершенством человеческого восприятия.
Каждая планета — бесконечная масса бесконечных размеров, окруженная Бездной Обливиона, но глазу смертного она кажется пузырем в океане космоса.
Планеты волшебны и непостижимы. Восемь планет являют собой Восемь Божеств, сотворивших мир смертных.

Нирн

Нирн или Мундус — план бытия смертных, сфера материи и магии конечного размера, сотворенная силами Восьми Божеств в начале времен, по замыслу Лорхана.
Восемь Божеств творили Нирн из себя, своей энергии и своей сути. Все что есть в мире смертных — это сущность Восьми Божеств облеченная в материальную форму.

Луны

Маленькие космические тела, имея бесконечную массу и бесконечные размеры, вполне могут быть меньше иных планет.
По некоторым преданиям Массер и Секунда есть ни что иное как две половины мертвого бога Лорхана, которого растерзали Восемь Божеств, за то что он обманом принудил их к творению Нирна.

Космос и Звезды

Космос — интерпретация Обливиона — черная пустота, что окружает смертный план бытия. Космос бесконечен, но и он может быть представлен как черная сфера окруженная сияющим Аэтериусом — планом Божеств и магии. Ночью сияние Аэтериуса просвечивает сквозь черноту Обливиона в виде звезд.

Солнце

Солнце — самое большое отверстие в Обливионе, врата магии и силы. Бог творец Магнус присутствовал при создании смертного плана бытия, но покинул его и удалился в Аэтериус.
Его уход был одним из финальных актов творения — собой он прорвал Обливион, оставив в нем бреши в виде солнца и звезд.

Созвездия

Каждая звезда является источником магии Аэтериуса пробивающимся сквозь черноту Обливиона. Созвездия — весьма могущественные феномены, достойные поклонения.
Звездное небо Тамриэля разделено на тринадцать созвездий. Три из них - Воин, Маг и Вор, являются главными и их называют Хранителями. У каждого из хранителей есть по три подданых это созвездия, которые они защищают во время своего сезона от последнего, тринадцатого созвездия - Змеи.

Девять подданых созвездий состоят полностью из звезд. Три оставшихся - Хранители, называются сторожевыми созвездиями, так как над каждым из них стоит по Планете Владычества. Планеты эти — Акатош (глаз Воина), Джулианос (глаз Мудреца) и Аркэй (глаз Вора).Последние созвездие состоит из не звезд, и названо Змеей.
То или иное созвездие по разному влияет на рождённых под своим знаком.
Некоторые увеличивают какую-нибудь характеристику без вредных последствий, другие дают врожденные способности раз в сутки использовать какое-нибудь заклинание и спасти жизнь в опасных ситуациях, но иногда использование таких заклинаний может вредить и самому персонажу.
Характеристики даются при рождении и на всю жизнь, без ограничительных временных рамок.

Способности и заклинания могут использоваться раз в сутки.

Воин

Зенит: в Массере

Сезон: от месяца Первоцвета до месяца Сева

Описание: Воин — созвездие хранителя, он защищает своих подданных во время своего сезона.

Подданые: Леди, Конь и Лорд

Влияние: Люди и Меры, рождённые под знаком Воина, хорошо владеют всеми видами оружия и способны нанести своему противнику больший урон, чем возможно изначально, но обладают вспыльчивой натурой.

Дается при рождении:

«Боевой раж» — Увеличить атаку на 1, 2, 3, 4, 5 пунктов(на 1, 5, 10, 15, 20 уровне персонажа.)

Леди

Зенит: в Массере

Сезон: месяц Огня.

Описание: Леди — одна из подданных Воина.

Влияние: Рождённые под знаком Леди всегда очень приятные люди, обладающие большим терпением. Они опрятны и обладают большой выносливостью.

Дается при рождении:

«Дамская благосклонность»: увеличить харизма на 1 пункт
«Благословение леди»: увеличить выносливость на 1 пункт

Конь

Зенит: в Массере

Сезон: месяц Середины Года

Описание: Созвездие Коня — один из подданных Воина.

Влияние: Рождённые под этим знаком, имея возможность быстро передвигаться, очень нетерпеливы и все время куда-то торопятся.

Дается при рождении:

«Возничий»: Увеличить скорость на 5 пунктов и переносимый вес на 50%

Лорд

Зенит: в Массере

Сезон: месяц Первоцвета.

Описание: Лорд следит в Тамриеле за всем во время посева.

Влияние: Рождённые под знаком Лорда сильнее и здоровее рождённых под другими знаками, они могут в любое время восстановить свое здоровье и заживить все раны, однако получают большую уязвимость к огню.

Дается при рождении:

“Троллеподобие”: уязвимость к огню
“Кровь севера” : добавляет 2 пункта здоровья за уровень , добавляет способность читать заклинание “Лечение” 1 раз в сутки(на себя)

МАГ

Зенит: в Массере

Сезон: от месяца Заката до месяца Утренней Звезды.

Описание: Маг — созвездие хранителя.

Подданые: Подмастерье, Атронах и Ритуал.

Влияние: Рождённые под знаком Мага имеют предрасположенность к магии и получают некоторые магические силы без вредных для себя последствий, но часто надменны и рассеянны.

Дается при рождении:
"Фея": увеличить максимум магии на 50%

Подмастерье

Зенит: в Массере

Сезон: месяц Солнцеворота.

Описание: Подданый созвездия Мага

Влияние: Рождённые под знаком Подмастерья предрасположены к магии любого рода и получают большие магические силы, но они также и более уязвимы для неё.

Дается при рождении:

«Рождение эльфа»:
Увеличить максимум магии на 150%
Уязвимость к магии

Атронах

Зенит: в Массере

Сезон: Месяц Заката

Описание: Атронах (очень часто его называют Голем) — один из подданных Мага.

Влияние: Рождённые под этим знаком — прирождённые маги, однако они не могут регенерировать свою магическую энергию. Они имеют возможность обезвредить любое заклинания, направленные на них и тем самым восстановить свою собственную магию, однако эти люди не могут восстановить свою магию обычным сном или в течение времени.

Дается при рождении:

«Горящий сумрак»:
Увеличить максимум магии на 200%
Магия не восстанавливается после отдыха

Ритуал

Зенит: в Массере

Сезон: месяц Утренней Звезды.

Описание: Созвездие Ритуал — один из подданных Мага.

Влияние: Рождённые под знаком Ритуала обладают различными способностями в зависимости от расположения их лун и святых, могут отпугивать от себя нежить, спасая свою жизнь в самые опасные моменты своей жизни.

Дается при рождении:

Заклинания:
«Слово благословения»: дополнительный урон нежити 1d10 на 60 сек
«Подарок Мары»: восстановить здоровье на уровень*2d(куб здоровья) раз в сутки

Вор

Зенит: в Секунде.

Сезон: темные месяцы от месяца Заката до месяца Утренней Звезды.

Описание: Вор — последнее созвездие-хранитель.

Подданные: созвездия Любовник, Тень и Башня.

Влияние: Рождённые под знаком Вора не обязательно являются ворами, но они чаще ими становятся и попадаются очень редко. Им, однако, не будет хватать удачи, поэтому живут они меньше, чем рождённые под другими знаками. Людей, рождённых под знаком Вора, трудно поразить оружием — они очень изворотливы и ловко уворачиваются от атак.

Дается при рождении:

«Чувство опасности Акавира»: КБ +1(с 1 по 10 уровень) и +2(с 11 по 20 уровень)

Любовник

Зенит: в Секунде

Сезон: Месяц Восхода.

Описание: Любовник — один из подданных Вора.

Влияние: Рождённые под знаком Любовника привлекательны и страстны, обладают большой ловкостью и могут свести с ума и привести в оцепенение любого человека, которого они поцелуют.

Дается при рождении:

Характеристика:
«Идиотизм»: увеличить ловкость на 1 пункт
Способности:
«Поцелуй любящего»:
Паралич на 10 секунд (КС 10)

Тень

Зенит: в Секунде

Сезон: месяц Сева.

Описание: Тень — подданый созвездия Вора.

Влияние: Рождённые под знаком Тени обладают способностями прятаться в тени и пропадать из поля зрения в любое время суток.

Дается при рождении:

«Лунная тень»: невидимость на 60 секунд (на себя)

Башня

Зенит: в Секунде

Сезон: месяц Мороза.

Описание: Это один из подданных Вора.

Влияние: Рождённые под знаком Башни умеют находить золото и предметы на расстоянии, а также открывать любые замки и двери.

Дается при рождении:

Способность:
«Башенный ключ»: навык взлом, +2 к взлому
Заклинания:
«Нюх бродяги»
Обнаружить магию на 60 сек

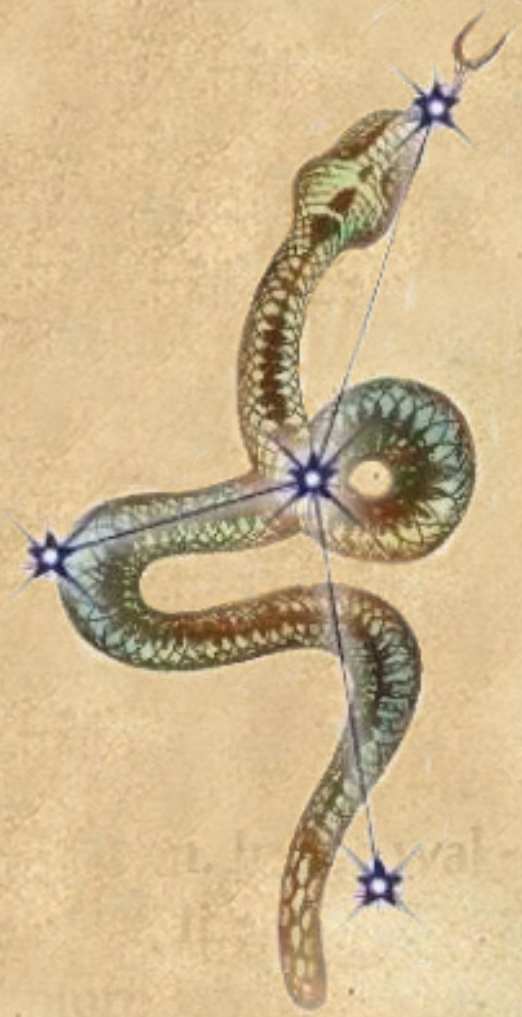
Змея

Описание: Странное созвездие... У Змеи нет своего сезона. Найти её на небе затруднительно, поскольку созвездие путешествует как ему вздумается, однако передвижения её можно предсказать с определенной долей вероятности.

Влияние: Никаких определенных качеств выделить у рождённых под этим знаком нельзя. Они могут быть как благословенными, так и проклятыми. Люди, родившиеся в этом созвездии, могут отравлять не только других, но и себя...

Дается при рождении:

Заклинание:
«Звездное проклятие»
Отравление 3d10 на 10 секунд(2 раунда) (касание)
Отравить себя 1d10 пункт на 10 секунд(2 раунда) (на себя)



Космогония

Аэдра и Даэдра

Аэдра в переводе с эльфийского означает «наши предки». Так эльфы зовут Восемь Божеств, сотворивших из себя мир смертных, а значит и всех живых существ.
Аэдра символизируют созидание, порядок и стабильность.
Дэдра «не наши предки». Так зовут эльфы великих духов, не участвовавших в творении мира, а потому чуждых ему. Шестнадцать Лордов Даэдра символизируют изменения и разрушение в мире.

Сотворение мира

Все мифы говорят о рождении мира от двух начал Ану и Падхоум. Можно сказать, что два этих начала символизируют Аэдра и Даэдра, силу созидания и стабильности и силу разрушения и изменчивости.
Другой важной фигурой в творении мира смертных является Лорхан. Именно по его замыслу Восемь Божеств приступили к творению Нирна из своей сути.
Но тем самым Восемь связали себя с миром смертных и оказались в плену его материальной формы. Разгневанные тем, что Лорхан не предупредил их о подобной участи, Восемь разорвали бога на две части.
Последней важной фигурой в творении является Магнус. Этому богу удалось покинуть Нирн и вырваться на божественный план Аэтериус. Уходя, Магнус прорвал черноту Обливиона, оставив зияющую дыру, которую смертные называют Солнцем.

Восемь Божеств

Восемь планет кружатся во тьме Обливиона. Восемь Божеств создали Нирн из своей плоти и сути.
Акатош бог дракон времени, король богов.
Аркей бог цикла рождения и смерти.
Дибелла богиня красоты.
Джулианос бог мудрости и логики.
Кинарет богиня воздуха.
Мара богиня материнства и любви.
Стендарр бог милосердия.
Зенитар бог ремесел и коммерции.

Потерянный Брат

Так зовут люди Шезарра. Мертвым богом зовут другие Шора, разорванного на две части. Богом обманщиком называют эльфы Лорхана, за то, что втянул он Аэдра в великое творение.
Все это имена одной сущности. Того, кто мог быть девятым и возвышаться над Восьмью. Потерянный брат, чей алтарь пуст и чье место свободно.

Девятый Бог

Талос обожествленный император Тайбер Септим. Бог власти и завоеваний. Империя Тамриэль официально признала своего первого императора Божеством и внесла в его в культ наравне с Восьмью Аэдра.

Благословения

Чтобы получить благословение Восьми (Девяти) Божеств, Вам нужно помолиться на одном из их Святилищ и оставить подношение богу (для каждого бога - разное). В больших городах есть церковь или храм, где находятся алтари. По периметру центрального зала расположены алтари каждого из Девяти. В благословении может быть и отказано! Если за вашу голову назначен штраф или в вашей биографии доля дурных дел превышает долю добрых , придется удалиться несолоно хлебавши.

Алтари

Алтарь Акатоша
Подношение(песок)
Благословение Акатоша)
Увеличение скорости на 5 фт. на 8 часов

Алтарь Аркея
Подношение(Земля)
Благословение Аркея
Увеличение здоровья на 1*lvl ед. на 8 часов

Алтарь Дибеллы
Подношение(Лепестки лилии)
Благословение Дибеллы
Увеличение харизмы на 1 ед. на 8 часов

Алтарь Джулианоса
Подношение(Магический свиток)
Благословение Джулианоса
Увеличение интеллекта на 1 ед. на 8 часов

Алтарь Кинарет
Подношение(Перо)
Благословение Кинарет
Увеличение ловкости на 1 ед. на 8 часов

Алтарь Мары
Подношение(Зелье маны)
Благословение Мары
Увеличение мудрости на 1 ед. на 8 часов

Алтарь Стендарра
Подношение(Зелье лечения)
Благословение Стендарра
Увеличение выносливости на 1 ед. на 8 часов

Алтарь Тайбера Септима
Подношение(Золотой Септим)
Благословение Талоса
Увеличение силы на 1 ед. на 8 часов

Алтарь Зенитара
Подношение(кусочек руды)
Благословение Зенитара
Увеличение КБ на 1 на 8 часов

Лорды Даэдра

Шестнадцать великих сущностей, не принимавших участие в творении Нирна, но стремящиеся влиять на мир смертных, изменять и разрушать его.

Боэтия — принц интриг, тайных сговоров и мщения.

Гирцин — отец зверолюдей, охотник и гончий.

Малакат — бог проклятий и покровитель отверженных.

Мерунес Дагон — принц разрушение, уничтожения, изменения, революции, силы и огня.

Шеогорат — бог безумия, отец помешательства.

Молаг Бал — король насилия, принц гнева, отец чудовищ, повелитель бед.

Намира — мать уродства и богиня древнейшей тьмы.

Мефала — покровительница искусства, секретов и убийств.

Клавикус Вайл — исполнитель желаний и создатель договоров.

Ноктюрнал — императрица теней, дочь сумрака, повелительница ночи, хозяйка тайны и святая подозрений.

Перит — чумной надзиратель и страж у врат.

Азура — лунная тень, королева заката, рассвета и ночного неба, матерь розы.

Мередия — родительница жизни и убийца смерти.

Хермеус Мора — принц непознанного, властелин сокровищ знаний и памяти.

Санеевин — бог сладострастного порока, отец греха и творец удовольствий.

Вермина — прядильщица ночных кошмаров и пыток.

Люди и Эльфы

Отношение к богу творцу, миру смертных и самому существованию кардинально различается в культурах эльфов и людей. Если люди почитают существующий мир как естественно благо, а жизнь как бесценный дар, то эльфы напротив находят свою телесную форму обременительной и жалкой, по сравнению с истинной формой, которой они обладали, будучи частью Божества до сотворения мира.

Таким образом, эльфы крайне негативно относятся к Лорхану, считая его не столько творцом, сколько обманщиком, и тоскуют по тем временам, когда их существование было свободно от бремени телесной оболочки. В этом кроется основное культурное различие эльфов и людей. Для одних данный мир и дарованная в нем жизнь — это удивительный дар, для других чудовищное проклятье.

Талос и Восемь Аэдра

Если для людей Империи Тамриэль возвышение Тайбера Септима до уровня Божества было значительным культурным и религиозным шагом вперед, то для эльфов подобный жест был оскорбительным и кощунственным. Талос приближал смертных к богам, он олицетворял безграничные возможности для каждого смертного и выступал покровителем Империи. Как боги создали Нирн, так Талос сотворил Империю. Как боги хранят мир смертных, так Талос хранил Тамриэль.

Для эльфов Талос стал олицетворение культурного и духовного поражения. Тайбер Септим не только узурпировал власть в древней Империи Сиродил, не только захватил и присоединил к своей Империи Тамриэль все эльфийские земли, но он посмел посягнуть на место в пантеоне Великих «предков» и объявить себя ровней Аэдра.

Имперский Культ

Священное учение Империи Тамриэль, почитающее служение Восьми Аэдра и Талосу обожествленному Императору Тайберу Септиму. После подписания Конкордата Белого Золота служение Талосу было запрещено и объявлено вне закона. Значительнее всего этот запрет обострился в землях Скайрима, где он послужил причиной восстания и гражданской войны.

Тайбер Септим был уроженцем северных земель, потому почитание Талоса в Скайриме имело особую силу и значимость. Для нордов Талос был воплощением их особого пути, символом воина, способного через завоевания уподобиться Богам.

Календарь

Месяцы

Григорианский календарь Месяцы	Тамриэльский календарь Месяцы	Созвездие
Январь	Месяц Утренней звезды (Morning Star)	Ритуал (The Ritual)
Февраль	Месяц Восхода солнца (Sun's Dawn)	Любовник (The Lover)
Март	Месяц Первого зерна (First Seed)	Лорд (The Lord)
Апрель	Месяц Руки дождя (Rain's Hand)	Маг (The Mage)
Май	Месяц Второго зерна (Second Seed)	Тень (The Shadow)
Июнь	Месяц Середины года (Mid Year)	Конь (The Steed)
Июль	Месяц Высокого солнца (Sun's Height)	Ученик (The Apprentice)
Август	Месяц Последнего зерна (Last Seed)	Воин (The Warrior)
Сентябрь	Месяц Огня очага (Hearthfire)	Леди (The Lady)
Октябрь	Месяц Начала морозов (Frostfall)	Башня (The Tower)
Ноябрь	Месяц Заката солнца (Sun's Dusk)	Атронах (The Atronach)
Декабрь	Месяц Вечерней звезды (Evening Star)	Вор (The Thief)

Дни недели

Григорианский календарь Дни недели	Тамриэльский календарь Дни недели
Воскресенье	Сандас (Sundas)
Понедельник	Морндас (Morndas)
Вторник	Тирдас (Tirdas)
Среда	Мидас (Middas)
Четверг	Турдас (Turdas)
Пятница	Фредас (Fredas)
Суббота	Лордас (Loredas)

Расы Тамриэля

Matrix_Anarhist

Данмеры

... Потом Азура все же появилась и прокляла Трибунал за их нечестивые деяния. Она сказала им, что она использует свою власть над восходом и закатом, чтобы Неревар смог вернуться и все исправить. Но Трибунал посмеялся над ней, и сказал что вскоре они сами
станут богами, и что народ Кимеров забудет свою древнюю веру ...

"Что вы сделали здесь и сегодня - нечестие выше всякой меры, и вы вскоре пожалеете об этом, ибо жизни богов - не то, что думают смертные, и то, что кажется смертным лишь годами, окажется вечностью для богов." И, чтобы они вечно помнили свое злое дело, Азура превратила Кимеров в Данмеров, и их кожа стала пеплом, а глаза - пламенем. "Пусть эта отметина напоминает вам о ваших истинных сущностях, которые, как вурдалаки, питаются благородством, героизмом и верой их короля" ...

— отрывок из книги «Неревар у Красной Горы»

В Империи «Темные Эльфы» - довольно распространенное название, но на их родине, в Морроувинде, сами они называют себя «Данмерами». Темнокожие, красноглазые Темные Эльфы - сочетание могучего интеллекта с сильным и подвижным телом, из них выходят отличные воины и чародеи. На поле битвы Темные Эльфы прославлены четким и умелым взаимодействием мечников, стрелков и боевых магов. Характером они непреклонны, недоверчивы, и с подозрением относятся к чужакам и инородцам.

ИСТОРИЯ

Наиболее ранняя цивилизация провинции Морровинд, о которой письменные свидетельства, принадлежала двемерам. Из-за неосведомленности иногда называемые "гномами", двемеры принадлежали к числу ранних альдмеров, колонизировавших побережье и разработавших весьма сложную технологическую культуру.

Власть двемеров над Морровиндом оспаривалась другой группировкой меров, кимерами. Кимеры были, как и двемеры, потомками альдмеров, последовавших с запада через весь Тамриэль за Пророком Велотом. Вскоре они оставили кочевую жизнь и разделились на группы, политические объединения, известные как Великие Дома.

Территориальные споры определили первые контакты между двумя группами меров. Пламя битв разжигалось противоречивыми религиозными верованиями этих двух культур. В то время, как двемеры были народом агностиков, нуждающимся в веской причине для веры, кимеры были ревностными дэйдропоклонниками, видящими в недостаточной религиозности двемеров оскорбление своих богов.

Лишь при вторжении нордов в Первой Эре эти две группы меров смогли достичь мира. Союз во главе Неревара со стороны кимеров и Думака со стороны двемеров успешно достиг своей цели, направленной на изгнание нордов из страны, и в результате этого был сформирован Первый Совет. Тем не менее, в конечном счете, культурная пропасть между этими

двумя группами была слишком огромной для продолжительного мира. Война Первого Совета достигла своей кульминации у двемерской крепости на Красной Горе, хоть разные источники и описывают по-разному последние часы этой войны.

Известно, что Неревар был убит во время сражения или после, и этот момент порождает множество домыслов. Думак и весь его братский народ двемеров исчез, но конкретные причины их исчезновения до сих пор являются предметом дискуссий. Но при этом и кимеры не остались после сражения при Красной Горе неизменеными: их кожа посерела, а глаза стали огненно-красными. Впредь они стали известны как данмеры Морровинда.

Черты Данмеров

Увеличение параметров
Ваш параметр Сила увеличен на 1.
Ваш параметр Интеллект увеличен на 1.

Уменьшение параметров
Из-за высокомерности народа ваш параметр Харизма уменьшен на 1.

Возраст В среднем Данмеры живут 120–130 лет, но отдельные представители расы живут до двухсот и более лет, что является редкостью без применения магии.

Мировоззрение Хаотично – нейтральное

Размер. Для эльфов характерен рост от 5 до 6 футов, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете разговаривать, читать и писать на Тамриэльском и Данмерском языках.

Данмерская кровь: Сопротивление огню

Разновидности. Древние разногласия среди Данмеров привели к разделению на два народа: Великие Дома и Племена Эшлендеров.

Великие дома
Многие тёмные эльфы по праву рождения или брака принадлежат организациям, называющимся Великие Дома.

Защита предков: способность «Светоч» +1КБ на d10 раундов(60сек). КД 24 часа

Существует шесть Великих Дома в Морровинде:

Дом Хлаалу. Дом торговцев и дипломатов, чтущих древние традиции, но умеющих находить выгоду во всём, даже в чужих карманах
Увеличение параметров. Ваш параметр Ловкость увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.
Навык: Обман или Ловкость рук

Дом Редоран. Дом воинов, чтущих превыше всего кодекс чести и веру Храма Трибунала.
Увеличение параметров. Ваш параметр Сила увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете длинными клинками.
Навык: Атлетика или Акробатика

Дом Телванни. Дом Магов.
Увеличение параметров. Ваш параметр Интеллект увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.
Навык: Магия или История

Дом Индорил. Дом поддерживающий Храм и его власть.
Увеличение параметров. Ваш параметр Мудрость увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете длинными клинками.
Навык: Проницательность или Религия

Дом Дрес. Дом крупных работорговцев и владельцев гигантских плантаций солёного риса.
Увеличение параметров. Ваш параметр Телосложение увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете длинными клинками.
Навык: Убеждение или Запугивание

Дом Дагот. отличается склонностью к хитрости, интригам и дипломатии, специализируется на магии, был тесно связан с кланами двемеров в 1Э.
Увеличение параметров. Ваш параметр Харизма увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете длинными клинками.
Навык: Убеждение или Обман.

Эшлендеры
Кочевые племена данмеров, крайне редко покидающие пределы Морровинда. В основном они обитают в Эшленде, отчего и получили своё название, но встречаются и в регионах с другим климатом.
Живут они преимущественно натуральным хозяйством, традиционными промыслами Жилищами эшлендерам служат юрты, также в качестве материалов они охотно используют части местной фауны, в том числе и панцири мёртвых силт страйдеров. У эшлендеров нет письменности, однако у них развита культура устного творчества

Помощь предков: «Вызов Духа предков» на d10 раундов(60сек). KD 24 часа

Существует четыре крупных племени эшлендеров:

Ахеммуза. У этого племени нет вождя, и управляет ими шаманка Синнамму Мирпал. племя Ахеммуза разводит гуаров.
Увеличение параметров. Ваш параметр Ловкости увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете длинными луками.

Навык: Обращение с животными или Выживание

Зайнаб. Племя занимается продажей эбонита
Увеличение параметров. Ваш параметр Сила увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете булавами.
Навык: Торговля или Атлетика

Уршилаку. Основной вид деятельности это охота и собирательство.
Увеличение параметров. Ваш параметр Телосложение увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете короткими клинками и короткими луками.
Навык: Природа или Выживание

Эрабенимсун племя Эрабенимсун охотится на диких шалков.
Увеличение параметров. Ваш параметр Ловкость увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете копьями
Навык: Природа или Скрытность

Каждое племя возглавляет вождь, ашхан, также большой вес в племени имеют гулханы — помощники ашханов, и шаманки. Эшлендеры — приверженцы древних традиций данмерского народа, в частности — они отрицают божественность Трибунала, хранят шаманизм и поклонение предкам, также полагают, что Неревар был убит не Вориком Даготом, а Альмсиви.

Аргониане

Аргониане живут в тесном симбиозе с разумной флорой Чернотопья под названием Хист, произрастающий по всей провинции и образующей единый сверхразум. Шепот этих деревьев слышен аргонцам всюду, даже на другом конце континента. При прикосновении к Хисту аргониане могут испытывать видения, а лишение этой связи вызывает у них чувство покинутости и одиночества.
Язык аргониан ближе других лежит к чистому мышлению, отличаясь от человеческих и эльфийских тем, что на нем с помощью различных интонаций можно одним словом передать множество разных смыслов.

— из книги «Адский Город»

Дикая раса рептилий из болот Чернотопья холоднокровных яйцеживородящих рептилоидов, отлично приспособленная к жизни в воде, родом из провинции Аргония, она же Чернотопье. Чаще всего, когда говорят об аргонианцах, имеют в виду саксхлил (см. ниже). Невежественные жители Империи иногда неверно называют их словом Хист, которое на самом деле относится к виду деревьев, жизненно важных для аргониан.

Долгое проживание рядом с болотами даровало врожденную способность надолго задерживать дыхание под водой естественный иммунитет, а также сопротивление болезням и иммунитет к ядам. Они могут плавать быстрее, чем представитель любой другой расы. Средний аргонианин отличается силой и быстротой своих ног, что приводит его либо к воинской, либо к воровской профессии.

Многие аргониане предпочитают становиться авантюристами , так как их способность дышать под водой неограниченное время в сочетании с высоким иммунитетом к ядам и абсолютным — к болезням, а также великолепная скорость с ловкостью позволяют им быстро передвигаться и избегать ударов.

Аргониан редко можно встретить за пределами их родной провинции. Существует предположение, что цивилизация аргониан зародилась в ином мире, отличающемся от того, что служил родиной людям и эльфам.

В Морровинде большинство аргониан (как и каджитов) содержались в рабстве. Традиция содержать рабов порицалась Империей, но оставалась законной (рабство отменено после 427 года Третьей Эры указом короля Морровинда Хелсета). До указа в Морровинде действовала тайная организация аболиционистов Две Лампы, которая занималась освобождением рабов.

История

Каждая провинция Тамриэля имеет свои тайные истории, но ни одна из земель Империи не является столь же незадокументированной и неисследованной, как Чернотопье. Мы знаем, что Топал Мореход и прочие ранние альтмерские первопроходцы пробирались сквозь "зловонные, злые болотистые земли и их человекоящеров", предположительно, раннюю, примитивную разновидность, которая могла иметь отношение к современным аргонианам. Из слов поэта также ясно, что Чернотопье основало в тот момент традицию быть местом, где не захотел бы жить ни человек, ни мер, и поддерживают ее вплоть до сегодняшнего дня.

Происхождение видов, ассоциируемых с названием "аргониане" - достояние мифов, а не истории. Нам известно, что это было предметом для разговоров в различные времена среди ранних, не-рептилоидных жителей Чернотопья, их считали то любопытными существами, иногда забредающих из внутренних регионов страны, то благородными героями, спасающих невинных от ужасов болот, то неистовыми монстрами, терроризирующими общины.

Историк Бренден Постоянный пишет, «На всем протяжении истории Тамриэля, аргониане были, пожалуй, самыми недооцененными, критикуемыми и оскорбляемыми из всех разумных рас. Все же, кто не пожалел времени на изучение культуры аргониан, начинали высоко ценить этот благородный и прекрасный народ». Следует отметить, что этот историк исчез во время своей финальной экспедиции в более глубокие области Чернотопья.

Слухи и спекуляции также процветают вокруг тем касающихся хист, разновидности гигантских спороносных деревьев из глубочайших болот Аргонии. Некоторые придерживаются мнения, что аборигены поклоняются деревьям, другие же утверждают, что деревья являются, фактически, разумной расой, более древней, чем все остальные расы меров и людей. Однако нет никакой надежной информации от экспедиций в центральной Аргонии, дающей основания считать подобные заявления правдоподобными, а современные аргониане очень сдержанны, когда разговор касается загадочных деревьев.

Черты Аргониан

Увеличение параметров.
Ваш параметр Сила увеличен на 1.
В фазе *женской* сущности они более интеллектуальны и одарены в магических искусствах.
Ваш параметр интеллект увеличен на 1.
В более агрессивной *мужской* фазе они приобретают черты, более присущие охотникам.
Ваш параметр Ловкость увеличен на 1.

Уменьшение параметров.
Ваш параметр Харизма уменьшен на 1.

Возраст. В среднем Аргонианцы живут 80-90 лет.

Мировоззрение. Нейтральное

Размер. Для Аргониан характерен рост от 5 до 6 футов, поэтому их размер Средний.
Аргониане племени Нага ростом 8-10 футов поэтому их размер Большой.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете разговаривать, читать и писать на Тамриэльском и Джель.

Аргонианская кровь. Даёт вам сопротивляемость болезням и иммунитет яду.

Схожесть с рептилиями. Аргониане могут дышать под водой.

Разновидности. Аргониане делятся на 6 племен:

Саксхлил
Вид аргониан, представителей которого можно встретить в других регионах Тамриэля. Представители отличаются высоким интеллектом, а также дружелюбием и миролюбивым настроем по отношению к другим расам Тамриэля. Большинство аргониан поклоняются определённому типу спороносущего дерева Хист, растущему только в их родных болотах, но признают также Ситиса.
Увеличение параметров. Ваш параметр Интеллект увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете древковым орудием.
Навык: Природа или Выживание

Племя Агацефов
Эти аргониане обладают тонкими чертами лица, подобными наконечнику копья, а чешуя у них разноцветной радужной окраски. К чужеземцам они настроены дружелюбно, однако они никогда не покидают родные болота, поэтому за пределами Чернотопья их встретить почти невозможно.
Увеличение параметров. Ваш параметр Харизма увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете древковым орудием.
Навык: Выступление или Убеждение

Племя Паатру
Племя Паатру внешне имеет некоторое сходство с жабами. Об этом племени мало что известно, так как оно недружелюбно настроено к чужакам из других провинций и не идёт с ними на контакт, а при встрече предпочитает убивать на месте.(Обсудите с ПМ возможность играть за это племя)
Увеличение параметров. Ваш параметр Ловкость увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.
Навык: Природа и Выживание

Племя Сарпа
Племя крылатых аргониан, обитающее в глубинах Чернотопья. Об этом племени практически ничего не известно. Как и Паатру, они недружелюбно настроены к чужакам из других провинций и не идут на контакт. .(Обсудите с ПМ возможность играть за это племя)
Увеличение параметров. Ваш параметр Сила увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете короткими луками
Навык: Скрытность и Природа
Крыло Хист: Возможность летать на высоту 20 фт и дальность 40 фт

Племя Нага
Племя крупных и плохо приспособленных для жизни вне внутренних болот аргониан. Чешуя Нага тёмного цвета, у них огромные пасти, заполненные острыми, похожими на иглы зубами. Рост около семи-восьми футов, в раздражённом состоянии распрямляют позвоночник и вырастают ещё на один-два фута. Нага враждебны к чужеземцам, грабят караваны, идущие через Чернотопье, и убивают сопровождающих их людей и меров. (Обсудите с ПМ возможность играть за это племя)
Увеличение параметров. Ваш параметр Сила увеличен на 2.
Уменьшение параметров. Ваш параметр Ловкость уменьшен на 1.
Владение оружием: Вы владеете Длинными клинками
Навык: Запугивание и Выживание

Лукайул
Или «подчинившиеся». Не племя, но скорее каста, или же просто общее именование тех аргониан, что долго, слишком долго, прожили под иной властью, нежели Хист — и властью Империи в частности. В аргонианском обществе лукайулы презираемы вплоть до гонений. Дабы избавиться от ненавистных лукайулов, Хист отдали на растерзание Умбриэлю город Лилмот, предварительно приказав членам Ан-Зайлиль скрыться в болотах, а всем лукайул, проживающим там, собраться на главной площади города.
Увеличение параметров. Ваш параметр Сила и Ловкость увеличен на 1.
Уменьшение параметров. Ваш параметр Харизма уменьшен на 1.
Владение оружием: Вы владеете древковым орудием.
Навык: Убеждение или Выживание

Норды

Нордлинги считают себя детьми неба. Они называют Скайрим Глоткой Мира, ибо именно там небо выдыхает на землю и формирует ее. Они считают себя вечными чужеземцами и захватчиками, и даже когда они захватывают другие народы и правят ими, они не чувствуют родства с этими людьми.

-Книга «Дети Неба»

Норды или нордлинги — человеческая раса, высокий, бледнокожий и светловолосый народ. Родина нордов — Скайрим (прародина — Аммора). Сильные и суровые, норды знамениты своей устойчивостью к морозу. Из них получаются очень хорошие воины. Бытует малообоснованный стереотип, что норды не очень умны. Действительно, они часто могут быть безграмотными, грубыми и малоприятными в общении, но всё это вовсе не от предполагаемых малых умственных способностей, а вследствие их, в некотором роде, варварской культуры.

Норды исповедуют различные религиозные культы и течения, в этом вопросе единства нет. Хотя основная часть нордского народа исповедует культ имперских божеств с уклоном в почитание Талоса, среди них встречаются также язычники, поклоняющиеся прежним богам, и даэдропоклонники. Верой нордов Солстхейма — скаалов — является анимизм.

Некоторые норды обладают особым даром — магией голоса, ту'умом. Способные к этому виду вербальной магии зовутся Языками и являются самой мощной боевой силой нордов. Крики Языков могут воздействовать на внешний мир по-разному в зависимости от целей использования того или иного Крика. Так, некоторые Крики могут причинить повреждения врагам или же отбросить их и повернуть ход сражения вспять.

Скаалы— субэтнос нордов, племя которых проживает в деревне на северо-востоке острова Солстхейм. Это самоназвание широко используется в обиходе, хотя в общем и целом скаалы помнят о своём нордском происхождении.

Поселение скаалов расположено восточнее реки Узильд, на побережье Фелсаад, к северу от озера Фьялдинг. Жители деревни известны как весьма терпимые к чужакам, дружелюбные и даже радушные люди, охотно рассказывающие о своей истории и традициях, не испытывая ни малейших сомнений и не выказывая никаких признаков подозрительности.

Многое в культуре скаалов сохранилось от их далёких предков-нордов, что проявляется, например, в архитектуре, где основным материалом является дерево.

ИСТОРИЯ

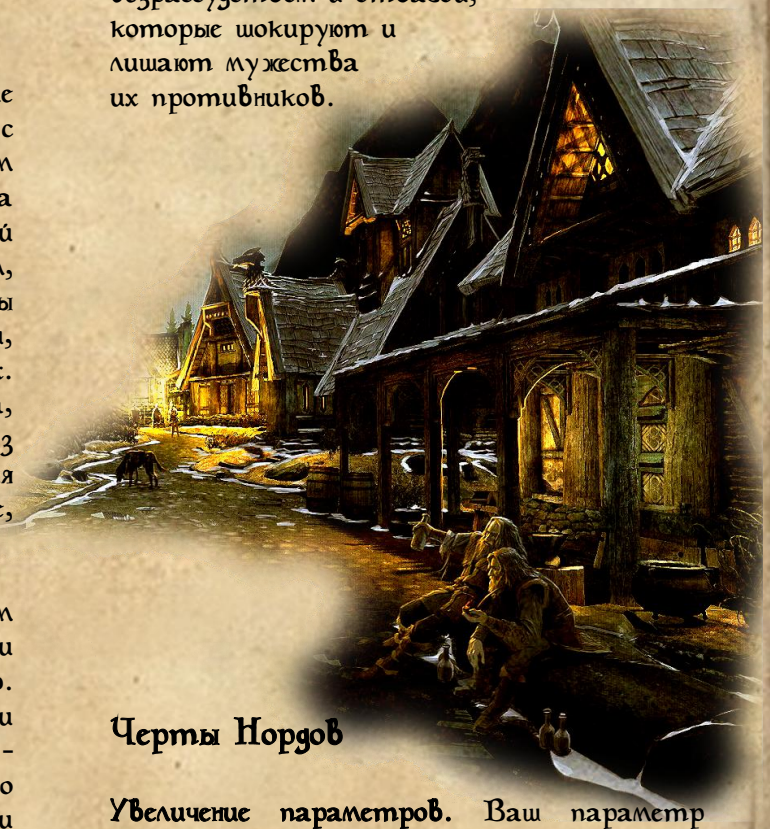
Глядя практически на любой пейзаж Скайрима, вашему взору предстанет былое поле битвы. Великие эйдрические катаклизмы, которые в первобытные времена создали Тамриэль, видимо, особо неистовствовали в этой северной стране. Гигантские, величественные горные хребты образуют причудливо искривленный остов провинции, а в свисте веющих в долинах ветров можно услышать боевые кличи древних недийских народов.

В преданиях говорится, что в древние времена первые люди пришли в Тамриэль с материка Аммора. Это был не единичным вторжением, а целой серией, длившейся на протяжении сотен лет, и породившей разнообразные недийские культуры, причем, вновь прибывшие жители Атморы вступали в столкновения с поколениями, уже обосновавшимися в этих местах. Высокогорная местность вокруг Саартала, что на северном побережье, множество раз переходила из рук в руки, преодолевая бедствия, становясь все крепче и сильнее, как и сами норды.

В дополнение к междоусобным войнам недийские народы выступали также и против своих новых врагов - альдмеров. Противостояние между первобытными людьми и первобытными эльфами - продолжается в той или иной форме и по сей день, хотя недийские народности стали к тому времени нордами, имперцами и бретонами, а альдмеры - айлейдами, альтмерами, двемерами, кимерами, данмерами и босмерами.

Расширяя свое влияние с севера, клан Исграмора постоянно доказывал своими действиями, что не было в те древние времена более грозной силы, чем норды. В 113-м году Первой Эры вся территория современного Скайрима была объединена под властью короля Гаральда, и тем не менее страна продолжала расширяться. Покинув свои заснеженные долины и горы, норды напали на двемеров соседнего Ресдайна, альтмеров и бретонов Хай Рока и оказали помощь поднимавшемуся восстанию рабов в Сиродиле, которое положило конец власти айлейдов на юге.

Жители Скайрима жестоки и бесстрашны на поле боя, предприимчивы в исследованиях и торге. Сильные, упрямые и дерзкие, Норды знамениты своей устойчивостью к холоду, и даже холоду магического происхождения. Насилие - принятый и распространенный аспект культуры у Нордов — чем бы Норд не занялся, он непременно будет знать многое о разного рода оружии и доспехах, и они всегда вступают в бой радостно, с безрассудством и отвагой, которые шокируют и лишают мужества их противников.



Черты Нордов

Увеличение параметров. Ваш параметр Сила увеличен на 2.
Ваш параметр Телосложение увеличен на 1.
Уменьшение параметров. Ваш параметр Интеллект уменьшен на 1.
Возраст. Норды достигают зрелости к концу второго десятка лет и живут меньше столетия.
Мировоззрение. Норды не склоняются к конкретному мировоззрению. Среди них встречаются как добрые, так и злые.
Размер. Рост и телосложение Нордов примерно 6-7 футов, ваш размер Средний.
Скорость. Базовая скорость передвижения 30 футов.
Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и Нордик.
Тяжёлое детство. Каждый Норд умеет носить тяжёлые доспехи.
Покровительство. Дух Исграмора защищает вас d10 раундов +1 КБ, КД 24 часа
Владение оружием: Вы владеете Топорами
Навык: Выживание.
Кровь севера: Сопротивление холоду

Империцы

... До тех пор пока Империя чтит Акатоша и иже с ним, а наследники Алессии носят Амулет Королей, Акатош и его божественные соратники будут поддерживать нерушимость барьера между Тамриэлем и Обливионом, так что смертные могут не бояться разорительного нашествия орд, призванных лордами дэйдра.
Но если в Империи ослабнет приверженность Девяти божествам, или кровь потомков Алессии оскудеет, тогда падут барьеры между Тамриэлем и царствами дэйдра, и смогут тогда поклонники дэйдра призвать существ иного мира на горе людским расам.

— отрывок из книги «Амулет Королей»

Империцы — собирательное название нескольких народов людей, населяющих центральную провинцию, Сиродил (называемую также Имперской Провинцией). В основном так называют коловианцев и нибенийцев. Хорошо образованные и учтивые коренные жители Сиродиила известны своей дисциплинированностью и выучкой солдат. Хотя они не так впечатляют своими физическими данными, как другие расы, они очень прозорливы в дипломатии и искушены в торговле. Эти их достоинства, вместе с традиционно великолепной подготовкой легкой пехоты, позволили им подчинить все остальные расы и народы в эпоху третьей эры, тем самым дав возможность воздвигнуть монумент мира и процветания - Империю.

ИСТОРИЯ

Первые альдмерские поселенцы на Тамриэле занимались постройкой цитаделей на Островах Саммерсет и вдоль побережий, но не рисковали продвигаться вглубь этих земель. Только устные предания да фрагменты баллады о Топале Мореходе дают смутное представление о древних зверорасах, населявших эти земли, но они представляют собой туманные образы, давно минувших темных дней. Только с приходом айлейдов история Сиродиила начинает свой отсчет.
Айлейды – это древние альдмеры, родичи всех эльфийских рас, которые существуют и по сей день. По прошествии времени они стали отдельной расой, создав цивилизацию, руины которой все еще озадачивают и очаровывают современных археологов и авантюристов. Древние недийские народы, пришедшие из южного Скайрима, были порабощены, а их труд стал использоваться для осуществления амбиций местных жителей, сосредоточенных вокруг Башни Белого Золота.

Восстание рабов под предводительством Алессии в 242 году Первой Эры стало поворотным моментом для истории Сиродиила и всего Тамриэля. В то время, как люди и эльфы боролись в Скайриме на протяжении нескольких лет, восстание Королевы Рабов нельзя назвать первой победой людей над мерами, но это являлось переломным моментом в расстановке сил на континенте. Отныне и навсегда Сиродиил стал принадлежать бывшим рабам, теперешним сиродильцам или империцам.

Поддерживаемые нордами Скайрима, сиродильцы объединили власть, сформировав свободный союз между двумя не похожими и противоречивыми регионами: богатой Нибенайской Долиной и суровым Коловианским Нагорьем. В то время, как Алессианская Империя продолжала свое расширение на запад, к землям Дирении в Хай Роке, в культуре и религии произошли большие изменения. Учения пророка Маруха позволили создать единую религию в Сиродииле, сформировав пантеон, которому цивилизованные тамриэльцы

поклоняются и по сей день, а также привнесли конфликт из-за серьезных и строгих ограничений, которые он поддерживал.

Знаменитые Империи

Архимаг Требониус Арториус, обладатель незаурядного ума.

Реман Сиродил, легендарный император Второй Империи, вернувший ей славу и процветание.

Уриэль Септим VII, последний император-драконорождённый, которого настигали постоянные несчастья.

Мартин Септим, наследник престола Империи, героически погибший и изгнавший Мерунеса Дагона обратно в Обливион.

Тит Мид I — некогда коловианский военачальник, захвативший Рубиновый трон во время Междуцарствия Грозовой Короны, ставший императором новой империи с 4Э 17, основатель династии Мидов.

Черты Империев

Увеличение параметров
Ваш любой параметр увеличен на 2.

Возраст. В среднем Империи живут 80–90 лет.

Мировоззрение. Империи не склоняются к конкретному мировоззрению. Среди них встречаются как добрые, так и злые.

Размер. Для Империев характерен рост от 5 до 6 футов, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и еще одном языке на ваш выбор. Империи обычно изучают языки других народов, с которыми им приходится иметь дело, включая довольно странные диалекты. Они любят использовать заимствованные из других языков слова: орочьи ругательства, альтмерские музыкальные обороты, редгардские военные термины и тд.

Голос Императора. Империи имеют преимущество при Выступление и Убеждении

Разновидности: Империи или сиродильцы — обобщённое именование коренных жителей провинции Сиродил, коловианцев и нибенийцев:

Нибенийцы — бледнокожие жители Нибена, нибенийцы прославились больше как философы, поэты и архитекторы, хотя коловианцы считают их обычными ворами и жуликами.

Увеличение параметров
Ваш параметр харизма увеличен на 1.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Сила уменьшен на 1.

Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.

Навык: Убеждение и Ловкость рук

Коловианцы — смуглокожий народ Коловианского Запада. Скорее охотники, нежели собиратели, коловианцы ценят свою независимость и в доимперские времена жили небольшими, постоянно воюющими между собой королевствами. Нибенийцами считаются разбойниками и варварами.

Увеличение параметров
Ваш параметр Ловкость увеличен на 1.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Мудрость уменьшен на 1.

Владение оружием: Вы владеете короткими луками.

Навык: Убеждение и Выживание

Бретоны

... Большинство бретонов обладают недюжинными магическими способностями - несомненно, полученными от эльфов. Этот талант проявляется в каждом культурном районе по-своему. В более богатых городских центрах залива Илиак были организованы Гильдии Магов с иерархической структурой. Дети в раннем возрасте проходят испытания на определение магического потенциала, и те, кто их выдерживает, начинают обучаться по специальным программам, которые финансирует Гильдия или независимые спонсоры. В более отдалённых регионах, таких как Гленпойнт или Ротгарианские горы, ведьмы и целители, почти неотличимые от оркских шаманов, верховодят суеверными крестьянами посредством своих неразвитых, но тем не менее впечатляющих магических способностей.

— из книги «Гид по Империи (1-я редакция)»

Вспыльчивые и эксцентричные, поэтичные и импульсивные, умные и своенравные, Бретоны чувствуют врожденную, инстинктивную связь с подвижными силами магии и сверхъестественного. Множество великих чародеев произошли из родной провинции Бретонов, Хай Рока, и вдобавок к их быстрому и интуитивному пониманию магии, зачарования и алхимии, даже самые невзрачные и бесталанные Бретоны имеют сопротивляемость к разрушительным и подавляющим магическим энергиям.

раса людей, проживающих в провинции Хай Рок. Распространено мнение, что они являются полуэльфами, однако это является заблуждением — в нынешних бретонцах столь мало эльфийской крови, что они считаются народом людей (хоть и с эльфийскими корнями).

Бретоны так и не смогли построить собственной великой империи из-за индивидуализма и неумения объединяться в прочные военные союзы, что продемонстрировала битва при Санкр Тор, где их предали норды.

Религия

Основная религия в Хай Роке — это Культ Девятибожия, однако некоторые бретоны всё ещё поклоняются богам своих эльфийских предков.

ИСТОРИЯ

При наличии плодородных земель и мягкого климата в области, теперь известной как Хай Рок, становится неудивительно что она привлекала к себе множество культур на протяжении всей истории. Боги были первыми из них. Адамантиновая Башня, расположенная на небольшом островке посередине Иллиакского Залива, по широко распространенному мнению, является самой старейшей постройкой в Тамриэле. Если верить древним сказаниям, она была построена непосредственно самими богами в Эру Рассвета, где они встречались чтобы решить судьбу Нирна. Возможно, это просто легенда, но известно то, что когда самые первые из альтмеров прибыли в эту область, Башня уже стояла там.
Есть свидетельства, что первобытные зверолюди одной или нескольких разновидностей, возможно, были коренными жителями Хай Рока, но прибывшие с Острова Саммерсет альтмеры, были первыми кто осели и создали постоянные поселения в этой области. Первобытные недийские народности, которые пришли следом, наткнулись на очень сложною культуру, и в результате были побеждены и ассимилированы. Одно из древнейших сказаний о Хоси, описывает диверсионную группу нордов, напавших на группу тех, кто по их мнению, являлся альтмерами, но при более детальном осмотре они оказались расой полукровок, порожденной кровосмешением эльфа и человека, остатками ранее потерянного недийского племени в этих краях. Их несколько неловко назвали маймерами, но на данный момент мы знаем их как бретонцев.

Много столетий потребовалось бретонам, чтобы стать главенствующей силой в Хай Роке. На протяжение большей части Первой Эры эльфы удерживали их земли, а норды, для поддержки своих грабительских набегов, строили укрепленные города вдоль побережья, такие как Даггерфолл, который впоследствии станет влиятельным королевством на территории Хай Рока.

Черты Бретонов

Увеличение параметров
Ваш параметр Мудрость увеличен на 2.
Ваш параметр Интеллект увеличен на 1.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Ловкость уменьшен на 1.

Возраст. Бретоны доживают до 90–100 лет.

Мировоззрение. Бретоны по натуре добрые.

Размер. Для Бретонов характерен рост от 5 до 6 футов, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и еще на Бретике..

Бретонская кровь. Даёт сопротивляемости заклинаниям, как чужим так и своим.

Бретонская кровь. Даёт прибавку в 50% к магии

Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.

Навык: Алхимия

Культура

Хотя бретоны разделены на множество враждующих группировок, приезжий наверняка отметит схожий стиль в одежде, архитектуре, а также схожие обычаи этого региона. Бретоны не обладают богатым воображением и так легко не отказываются от наследия эльфов и старых традиций. Их деревушки представляют собой приятные скопления одно- и двухэтажных домиков, сельского трактира, пары магазинов и, для полноты картины, какого-нибудь богатого поместья. Путешественнику достаточно посетить всего несколько бретонских поселений, чтобы составить мнение о провинции в целом. Люди, несмотря на всё их стремление к обособленности, заметно схожи в одежде, именах и акценте. Возможно, благодаря этой однородности Хай Рок когда-нибудь заживёт в гармонии.

Орки

... рождены в позднейшие дни Начальной Эры. История не по праву именует их звериным племенем, родственным народу гоблинов, но на самом деле Орки - дети Тринимака, сильнейшего из духов-предков Альдмери. Когда Тринимак был поглощен князем Даэдра Боэтой, и трансформировался внутри этого отвратительного бога, Орки также претерпели изменения. Древнее имя Орков - "Орсимер", что означает "отверженный народ". Они повинуются Малауху, тому, что осталось от Тринимака.
Кто такой Малаух?

Он больше известен как Князь Даэдра Малакат, "чье призвание опекать презираемых и изгоняемых, принесенные клятвы и кровавые проклятия" ...

— из книги «Об истинной природе Орков»

Древний народ, проживающий практически на всей территории Тамриэля. Зеленокожие, с ярко выраженными нижними клыками и заострёнными ушами. У некоторых орков могут быть наросты на лбу. По поводу происхождения орков до сих пор не утихают споры. Орки знамениты, прежде всего, как отличные воины и непревзойдённые мастера кузнечного дела.

Этот мудрый варварский народ людей-монстров, обитающий в Вотгариане и на хребте Драконьего Хвоста, прославлены за непоколебимую храбрость в бою и стойкое сопротивление трудностям. Воины-орки облаченные в тяжелые доспехи, признаны одними из самых замечательных бойцов авангарда во всем Тамриэле. Большинство культур Империи признает общество Орков слишком грубыми и невежественными, но и у них есть чему поучиться, например, их преданности своему племени или взаимному уважению между полами.
С начала Третьей Эры орков всё чаще можно было заметить в цивилизованном обществе, благодаря их службе в Имперском легионе.

ИСТОРИЯ

В истории Орсиниума, родины орков, было отмечено немало горестей. По существу, последние две тысячи лет Орсиниум был по большей части лишь несбыточной мечтой народа орков. Нынешняя страна, которую иногда называют Новым Орсиниумом, представляет собой второе воплощение родины орков в Вротгарианских Горах, что в Хай Роке. Первое существовало в 10-м веке Второй Эры и было убежищем для обездоленных орков Хай Рока, Сиродиила и Скайрима в годы завоеваний империй людей и меров.
Высоко в горах, вдали от врагов, орки объединились под предводительством вождя Торуга гро-Ирона. Среди орков, обитавших на просторах Тамриэля, распространялись слухи о новой крепнущей

цивилизации, которая с радостью примет их после долгих странствий, и бедная деревенька Орсиниум выросла в укрепленное поселение. Если верить мифу о Молохе, орки, или орсимеры, были лишены своей страны более двухсот лет; если же это не так, то их лишения длились куда дольше. Мечта об Орсиниуме была такой притягательной, что не могло не возникнуть желания воплотить ее в жизнь.

Достичь объективного взгляда на действительность первого Орсиниума невозможно. Хроники того времени рисуют нам картину крепости, управляемой жестокими законами и совершающей варварские набеги на соседей по реке Бджолсе. Однако, согласно историкам народа орков, это была настоящая утопия, мирное государство, жившее за счет земледелия и торговли. Вероятно, истина находится где-то посередине, но все письменные и археологические свидетельства об этой стране были утеряны во время Осады Орсиниума. Более тридцати лет объединенные силы Даггерфолла, Сентинеля и ансеев Ордена Дианы пытались пробить брешь в казавшейся неприступной обороне крепости Торуга ґро-Игрона. В 1Э 980 они добились успеха, убив все живое в стенах крепости и уничтожив крепость до основания.

Черты Орков

Увеличение параметров
Ваш параметр Сила увеличен на 2.
Ваш параметр Телосложение увеличен на 2.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Ловкость уменьшен на 2.

Возраст. Орки доживают до 80 лет.

Мировоззрение. Орки по натуре нейтральные

Размер. Для Орков характерен рост от 6 до 7 футов, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и на Орсиниуме

Оркская кровь. Даёт сопротивляемость заклинаниям.

Кровь берсерка. Раз в сутки в течение 60 с вы получаете половинный урон, и сами наносите полуторный.

Владение оружием: Вы владеете Топорами и Секирами

Непревзойдённые кузнецы: вы имеете навык Кузнец.

Кодекс Малаката

Когда Тринимак преобразился в Малоха, или Малаката, орки не отвернулись от него, а продолжили почитать. Считается, что Малох оберегает каждого орка и заботится об их успехе. И хотя полного текста «Кодекса» увидеть невозможно, можно судить о некоторых его направлениях. Вероятнее всего, документа «Кодекс Малаката» вовсе не существует, а всё, что известно оркам, передаётся устно, от одной женщины к другой. У орков именно женщины являются носителями и хранителями традиций.

Известно, например, что в случае воровства или причинения физического вреда орки не привлекают к решению спора верховную власть в лице вождя. Виновный должен оплатить ущерб либо золотом, либо своей кровью в том объёме, который удовлетворит потерпевшего. В целом, данная система очень похожа на систему немецкого права, в отличие от судебной системы Тамриэля, напоминающей римское право.

Редгарды

... Чернокожие, густоволосые редгарды могут напугать приезжего одним своим видом: высокие, поджарые, с великолепно развитой мускулатурой; их обычаи и манера одеваться меняются в зависимости от округа. Редгарды Элинхира одеждой и манерами напоминают коловианцев, а в Рихаде некоторые ходят по улицам нагишом. Они заносчивы, вспыльчивы и одержимы чувством собственного достоинства. Общепринято, что Хаммерфелл - родина лучших воинов в Империи, но солдаты из них выходят равнодушные, не признающие ни командиров, ни военной дисциплины, и очень немногие редгарды служат в Рубиновых Рядах. В Хаммерфелле нет постоянной армии, только наёмники для охраны беспокойных границ и береговой линии. Древняя традиция располагает редгардов к образованию рыцарских орденов, главным образом для служения королевским семьям.

— из книги «Гид по Империи (1-я редакция)»

Самые одаренные от природы воины Тамриэля, темнокожие, жестковолосые Редгарды из Хаммерфелла как будто были специально придуманы для боя, но их гордость и независимый дух делают их гораздо более пригодными для разведки и устройства засад, или для свободного поиска приключений и героических деяний, нежели для солдатского бытия, где необходимо соблюдать дисциплину и субординацию. Вдобавок к их природной приспособленности к использованию практически любого типа доспехов и оружия, Редгарды к тому же наделены крепким сложением и умеют быстро передвигаться.

ИСТОРИЯ

Последними прибывшими к берегам Тамриэля были редгарды Хаммерфелла. Они быстро адаптировались к жестким условиям пустынь своей новой родины и сделали былую пустошь силой, с которой нельзя не считаться. Хаммерфелл получил свое название с прибытием Редгардов. До этого он был известен как Хегате среди альтмеров, и как Дэдленды среди недийских народностей. Хегате укрепилось за названием первой столицы редгардов, но в Первой Эре недийской название употребляется всеми до единого, кто говорил о бесплодной земле, находящейся к северу от Коловии и к югу от Залива Иллиак. Нельзя сказать, что на это имеется много исторических источников. Это была пустошь, где горячие ветра обдували раскаленные скалы, а единственные ноги, ходившие по песку, принадлежали монстрам.

Йокуданцы, покинув свой континент после катаклизма, прибыли в Тамриэль во флоте вторжения, называемом Ра Гада. Неорганизованные орки быстро пали перед Вторжением, также, как и все монстры и животные внутри страны. Редгарды, как стали называть приехавших Ра Гада, не предоставляли бретонским колонистам,

перебравшимся через Залив Иллиак, никаких концессий, и в нескольких решающих битвах утвердили свои права на область, ныне называемую Провинцией Хаммерфелл. На-Тотамбу, правительство йокуданцев, было полностью перемещено в Тамриэль, вместе с традиционной системой сельского хозяйства и религией, которые хорошо подходили для неумолимого климата нового дома редгардов.

Резня людей, устроенная редгардами на побережье, еще долгое время не оставалась забытой, и их презрительное отношение к соседям не способствовало улучшению отношений между новоприбывшими и бретонцами. Более чем столетие сильной вражды завершилось лишь с появлением общего врага - оркского королевства Орсиниум. После успешного союза города Хаммерфелла (как был назван Вонденфелл после прибытия) наконец-то начали торговлю с Хай Роком и Коловианским Западом, присоединившись к битвам против новых противников - слоадов из Траса, благодаря союзу с Бенду Оло, королем Анвила.

ОБЩЕСТВО

Общество редгардов чрезвычайно военизированное, и почти каждый житель Хаммерфелла знает основы вооружения и боя, хотя только представители королевской власти обучаются тактике и стратегии. Только самые сильные, быстрые и крепкие редгарды принимаются на службу в армию и они готовы с честью встретить смерть.

Большинство редгардов отлично владеют всеми видами оружия, однако, дисциплина их уступает солдатам Имперского легиона. Подтверждение тому — Великая Война. Именно из-за разрозненности и плохой дисциплины на первом этапе войны альтмеры при вторжении быстро захватили половину Хаммерфелла. Но объединённая армия редгардов практически не имеет себе равных. Веками получая опыт в войнах на родине, редгарды в совершенстве овладели всеми навыками, необходимыми для сражений. Их воины признаны самыми лучшими в смертном мире. Их военно-морское мастерство, тем не менее, значительно превосходит их способности воевать на земле. Армады мощных боевых кораблей редгардов демонстрируют возможность победить врага вне зависимости от его численности. Только боевой флот нордов может сравниться с армадой редгардов в скорости и огневой мощи.

В среднем образованнее нордов, редгарды обычно среднего роста, довольно крепкого телосложения и способны выжить в очень жарком климате. У них тёмная кожа, от светло-коричневой до почти чёрной, иногда со значительным красным оттенком. Этот красный оттенок — примесь недийской (орис. Nedic) крови, так как долгое время Воздержанные жили вместе с поселенцами-недами. У редгардов обычно кудрявые волосы, и изредка мужчины носят усы и небольшую бороду.

Черты Редгардов

Увеличение параметров
Ваш параметр Сила увеличен на 2.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Интеллект уменьшен на 1.

Возраст. Редгарды доживают до 80 лет.

Мировоззрение. Редгарды по натуре нейтральные

Размер. Для Редгардов характерен рост от 6 до 7 футов, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и на Хаммерфельском

Ярость боя. Раз в сутки в течение 60 с вы наносите полуторный урон и двигаетесь со скоростью 40 фт.

Разновидности. К настоящему времени общество редгардов делится на два социальных класса, нижний — Предшественники (орис. Forebears) и высший — Венцы (орис. Crowns).

Венцы — это управляющая элита, потомки Высшего Короля На-Тотамбу, который правил Йокудой.

Увеличение параметров. Ваш параметр Харизма увеличен на 1.

Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.

Навык: Убеждение или Обман

Предшественники — это обычные люди и гораздо более многочисленные, чем королевская власть. Они происходят от воинов, которые отбили Хаммерфелл от орков.

Увеличение параметров. Ваш параметр Ловкость увеличен на 1.

Владение оружием: Вы владеете длинными клинками.

Навык: Акробатика

ПАНТЕОН БОГОВ

Акатош — Бог-Дракон Времени.
Юлианос — Бог Мудрости и Логики.
Дибелла — Богиня Красоты.
Стендарр — Бог Милосердия.
Сатакал — Кожа Мира.
Рунтга — Высокий Папа.
Ту'вакка — Хитрый Бог.
Зет — Бог Полей.
Морва — Богиня-Мать.
Тава — Богиня-Птица.
Онси — Бог Войны.
Диагна — Орихалковый Бог Обратного Клинка.
Леки — Святая Духа Меча. Отсутствует в основном пантеоне, но имеет в нём определённое значение.
ХунДинг — Бог, Открывающий Пути. Отсутствует в основном пантеоне, но имеет в нём определённое значение.
Малук — Король Орды. Отсутствует в основном пантеоне, но имеет в нём определённое значение.
Сеп — Змей. Отсутствует в основном пантеоне, но имеет в нём определённое значение.

Альтмеры

... Высшие Эльфы считают себя единственной совершенной расой. За сотни поколений они вывели из себя абсолютно чистую расу, и внешне теперь почти неотличимы друг от друга. Теория о том, что Высшие Эльфы размножаются медленнее или реже, чем люди, ошибочна. Скорее всего, к моему ужасу, они убивают девять из десяти новорожденных в своей одержимости чистотой крови. Альтмеры презирают других эльфов, считая их простолюдинами, и едва признают неэльфийские расы вообще ...
... Брак на стороне, вне чистой линии - это ужасное, невообразимое преступление, и оно считается первым доказательством нечистокровности данного индивида: если бы он был чистокровным, он бы никогда не вступил в смешанный брак. Ссылка на материк эквивалентна смертному приговору, т.к. нет никакого смысла в жизни вне их идеального общества ...

— из дневников Эрика Гуисского, шпиона Ремана II, жившего среди альтмеров ок. 1Э 2820.

Альтмеры, салачи (ориг. Salache) или высокие эльфы— уроженцы островов Саммерсет. Высокие эльфы обладают большими способностями к тайным искусствам, чем остальные расы. Однако, считается, что альтмеры уязвимы к огню, холоду и электричеству.

Альтмерам свойственны высокий рост и жёлтая кожа. Черты лиц тонкие и изящные. Высокие эльфы считаются красивой и «избалованной» расой. Культура империи Тамриэль в значительной мере основана на культуре высоких эльфов.

Разговаривают альтмеры вычурно, часто употребляя метафоры и эвфемизмы. Очень горды и надменны, почти ко всем остальным расам относятся с пренебрежением и слегка заметным расизмом (превосходство меров над людьми). На острове Саммерсет, который является обиталищем альтмеров, всегда лето. Они живут там в высоких магических башнях, соединяемых оранжереями. Многие из них увлекаются алхимией.

Высшие Эльфы или Альтмеры относят себя к наиболее высокоразвитой культуре Тамриэля; общий для Империи язык, Тамриэльский, основан на речи и письменности Альтмеров, и большинство искусств, ремесел, наук Империи происходят из культурной традиции Высших Эльфов. Ловкие, интеллигентные и волевые, Высшие Эльфы часто оказываются одарены в тайных искусствах, а также сами Высшие Эльфы утверждают, что их "чистая" физическая природа предохраняет их от болезней лучше, чем прочие "низшие" расы.

ИСТОРИЯ

Альдмеры, раса, ставшая прародителем всех современных эльфов, прибыли в Тамриэль еще в древние времена из своей первоначальной родины Альдмериса или Старого Эльнофея. Мы не знаем того, что послужило причиной столь массовой иммиграции, мы даже не знаем местоположение Альдмериса, если он все еще существует в наши дни. Архипелаг Саммерсет стал одним из самых ранних центров цивилизации альдмеров, которые более чем за тысячу лет стали современными альтмерами. Раннее альдмерское общество было сельскохозяйственным и политически равноправным. Поклонение предкам было перенесено с Альдмериса, и это принесло с собой коллективный дух, который хорошо послужил ранним поселенцам Саммерсета. Когда альдмеры сплотились, чтобы создать Кристальную Башню, это не было памятником какому-нибудь королю или богу, а скорее духу всех эльфов, живых и мертвых.

Постепенно, в связи с развитием общества, увеличилось социальное расслоение. Стала формироваться иерархия классов, которая все еще оказывает значительное влияние на жизнь Саммерсета и по сей день. На самом верху иерархии стоят Мудрецы, учителя и священники, за ними следуют Художники, Принцы, Воины, Землевладельцы, Торговцы и Рабочие. Ниже рабочих находились животные, такие как порабощенные гоблины, которых альдмеры использовали в качестве рабочей силы в той области, где любой альдмер, даже из низшей ступени иерархии, считал трудиться ниже своего достоинства. Вслед за изменениями в обществе, изменилась и религия народа: альдмеры больше не поклонялись своим собственным предкам, а поклонялись "лучшим" из них. Группа старейшин, восставших против этой тенденции, называют Псиджиками, хранителями Старого Пути Альдмериса. С помощью своих мистических сил, они обосновались на Артеуме, далекого от коррупционного, по их мнению, общества. Они продолжали возвращаться на большую землю в качестве советников, но никогда больше они не назовут Саммерсет своим домом.

Согласно Саммерсетским представлениям, альдмеры, что отправились на материк в поисках свободы, стали всеми известными эльфийскими разновидностями: кимерами, босмерами, айлейдами. Те, кто остался на острове, стали альтмерами.

Черты Альтмеров

Увеличение параметров
Ваш параметр Интеллект увеличен на 2.
Ваш параметр Мудрость увеличен на 2.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Ловкость уменьшен на 1.
Ваш параметр Телосложение уменьшен на 1.

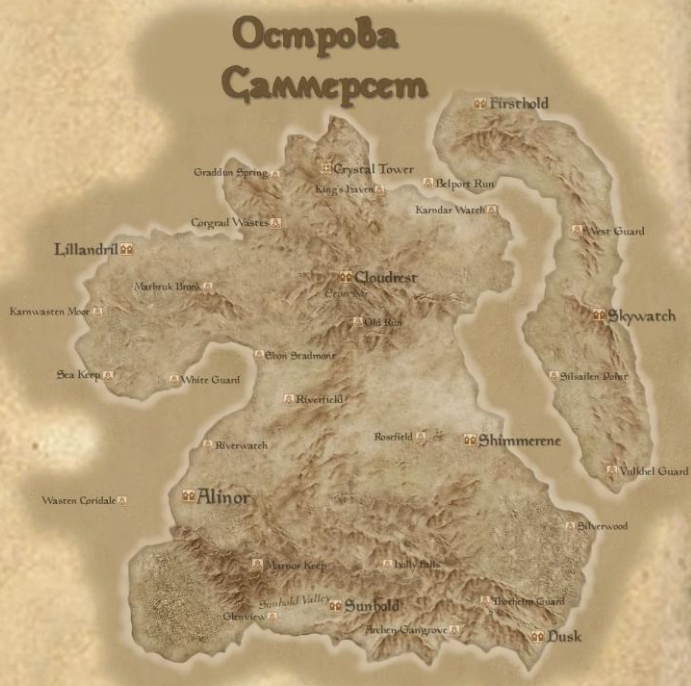
Возраст. Альтмеры живут не меньше 200 лет.

Мировоззрение. Альтмеры по натуре добрые

Размер. Для Альтмеров характерен рост от 7 до 8 футов, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и на Альтмерском



Босмеры

... Посещение Имперских торговых постов делает босмеров донельзя счастливыми. Некоторые плотницкие изделия приводят их в восторг, большинство из них они не могли себе даже вообразить. Они приносят и свои товары: шкуры, речной жемчуг, амулеты из костяшек пальцев умерших волшебников, всё ещё сохраняющие магию их рук. Они часто покупают предметы из дерева, которые им абсолютно не нужны, или изделия, чьё истинное предназначение они никогда не пытаются выяснить. Некоторые храбрейшие лесные воины использовали колёса от телеги в качестве щитов или (как им казалось) оригинального головного убора ...
— из книги «Гид по Империи (1-я редакция)»

Босмеры, бойчи (ориг. Boiche) или лесные эльфы проживают в провинции Валенвуд. Они очень гибки и быстры, что помогает им не только выживать, но и использовать свои навыки в искусстве воровства. Босмеры также являются лучшими лучниками Тамриэля, и они превосходно зарекомендовали себя в качестве разведчиков. Их умение управлять низшими существами хорошо известно в Тамриэле. Босмеры приходятся родней тёмным и высшим эльфам. Лесные эльфы менее знатны, чем альтмеры, но они хорошо вписались в политическое устройство Тамриэля. Существует несколько кланов эльфов в западном Валенвуде. В Империи их обобщают под названием лесные эльфы, однако сами они себя называют босмерами или «древесным соком». Такое название они дали себе в противовес более суровым альтмерам и данмерам, указывая на дикую и молодую энергию леса, текущую в их жилах.

КУЛЬТУРА

Эльфы Валенвуда всегда были готовы защищаться от агрессивно настроенных чужеземцев и завоевателей и отражали множество вражеских атак. К сожалению, лесным эльфам не удавалось найти себе верных и преданных союзников во время многочисленных войн. Тем не менее, босмеры считаются одними из самых миролюбивых жителей Тамриэля, так как за всю свою историю не спровоцировали ни одной войны, за что их часто называют трусами представители более воинственных культур, например норды.

Большинство лесных эльфов говорит на двух языках: тамриэльском (всеобщем) с другими расами и на босмерисе между собой. Сильное влияние на босмерис оказали та'агра (каджитский) и альдмерские языки, в особенности айлейдис. Босмерис похож на другие эльфийские наречия, имеет с ними общие корни, однако на слух он кажется более сбивчивым и резким.

Босмеры недисциплинированны и склонны к дезертирству, что делает невыгодным использование их в качестве наёмников.

Зелёный пакт

Самая интересная особенность культуры босмеров — Зелёный Пакт, запрещающий им наносить какой-либо вред растениям.

Питаются босмеры исключительно мясом, причём каннибализм среди них не считается зазорным. Напротив, считается, что людям, которых выбрали в качестве главного королевского блюда, была оказана великая честь. Они едят дичь, звероподобных существ, друг друга или мясо, ввозимое из других регионов. Это называется Мясной Мандат, и одним из его правил является то, что убитый враг должен быть съеден в течение трёх дней. Семья воина, убившего врага, может принять участие в этой трапезе. Не стоит и говорить о том, что лесные эльфы не любят принимать участие в больших сражениях, разве что после длительного голодания.

В связи с этим обычаем, а также привычкой жить в лесу и склонностью к воровству, остальные жители империи считают босмеров дикарями.

Босмеры являются превосходными лучниками, но Зелёный Пакт вынуждает их изготавливать луки и стрелы из кости или подобных материалов, или же покупать луки и стрелы у других народов, так как использование готовых деревянных изделий, сделанных другими расами, не запрещается Зелёным Пактом.

Разумеется, лесные эльфы не могут курить ничего растительного, однако у них в ходу костяные трубки, набитые гусеницами или древесными личинками.

История

История Валенвуда уходит в прошлое до самого начала документированных хроник: традиционно датой начала Первой Эры считается основание династии Каморан королем Валенвуда Эплиром. Когда альтмеры начали в новом окружающем мире менять свои способности к выживанию, приспосабливаясь к лесу телом и разумом, они стали известны как босмеры. Чтобы вернуться под покровительство Ю'ффра, Лесного бога (который представляет собой то ли одного из древних духов предков, то ли аспект истинного пантеона), они поклялись никогда не убивать, не есть и не вредить ни одному растению их нового дома.

Успех Эплира в объединении диких по своей сути босмеров должен считаться одним из наиболее выдающихся военных достижений за всю Тамриэлю. Династия Каморан была куда более непохожей на людские империи, также возникшие в Первую Эру. Тем не менее, в лесах многообразие было законом, и босмеры радушно принимали сначала рабов, бежавших от айлейдов, потом айлейдов, спасавшихся от восстания Алессии, а под конец приветствовали и саму новую Империю, заключив в 1Э 340 торговый договор с только что сбросившими иго айлейдов людьми.

На протяжении веков босмеры были покорны, если и не лояльны, Империи Сиродиила. После падения Империи в 2Э 430 Камораны попытались восстановить свою власть над другими королевствами, но все они уже слишком разнились друг с другом в культурном плане, чтобы объединиться вновь. При отсутствии центральной силы, способной сдержать их, они начали междоусобные войны, а также войны с каджитами на востоке и коловианцами на западе. Валенвуд пожирал самое себя и не мог противостоять береговым вторжениям маормеров Пандонеи. Страну объединила другая внешняя сила – родина древних босмеров, остров Саммерсет. Объединенное эльфийское королевство, Доминион Альдмери, было самой могучей силой в Тамриэле до прихода Тайбера Септима. Новое правительство Валенвуда стало называться Талмор и представляло собой собрание вождей босмеров и альтмерских дипломатов. Хотя Талмор не был очень популярен, он выглядел привлекательнее хаоса прошлых лет и правил, пока не был свергнут армиями Тайбера Септима.

Черты Босмеров

Увеличение параметров
Ваш параметр Ловкость увеличен на 2.
Ваш параметр Телосложение увеличен на 1.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Сила уменьшен на 1.

Возраст. Босмеры живут до 120 лет.

Мировоззрение. Босмеры по натуре нейтральные.

Размер. Для Босмеров характерен рост от 4,5 до 5 футов, они кажутся низкими по сравнению с другими расами, их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском, а еще на Босмерисе

Жизнь в лесу: Сопротивление ядам, Сопротивление болезням

Владение оружием: Вы владеете короткими луками.

Навык: Выживание и обращение с животными

Знаменитые босмеры

Дервенин — жрец Мании в часовне Арден-Сула в конце Третьей Эры. Повторно появляется в пятой части серии, где со встречи с ним начинается задание Даэдрического Принца Шеогората «Безумный ум».

Эплир Каморан — правитель Валенвуда в начале Первой Эры. Основатель династии Каморан.

Хеймон Каморан — эльф из валенвудского рода Каморанов, занявший трон Валенвуда и начавший военный поход на Тамриэль. Под его натиском пал западный Сиродил и прибрежные города Хаммерфелла. Остановить его смогли лишь в районе залива Иллиак.

Аэрадан Каморан — король Валенвуда в середине Второй Эры. Во время вторжения солдат Кабала в северный Валенвуд обратился за помощью к королеве Эйрени. Таким образом появился Первый Доминион Альдмери.

Орейн Медвежий Коготь — один из легендарных героев Валенвуда. Легенды лесных эльфов рассказывают, как он одной рукой поборол змеиную ведьму Гленфаунве из Эльфийских лесов, принеся мир своему клану. Орейн успел совершить ещё много подвигов, прежде чем погиб от Кнахатенского грипна.

Каджиты

... Каджиты также верят, что их божества регулярно посылают избранным людям благословления в виде лунного сахара - субстанции, происходящей из леса Теммар на юге Эльсвейра. Этот сахар имеет множество применений, он используется как приправа и как магический ингредиент, он - способ общения со священными лунами и опасный наркотик, вызывающий зависимость. Каджиты считают его "кристаллизованным лунным светом", попадающим в воды моря Топал и приносимым в теммарские заросли сахарного тростника двумя реками, и верят, что с сахаром они поглощают маленькие порции бессмертных душ своих богов. Он приводит их в состояние экстаза и развязности, и улицы главных городов Эльсвейра наполняются каджитами, содрогающимися во власти сахарного припадка ...

— из книги «Гид по Империи (1-я редакция)»

На языке этой расы их самоназвание, каджит, означает «житель пустыни». Другой вариант перевода — хаджиты Разумные зверолюди, подобные кошкам, родом из провинции Эльсвейр. Они умны, проворны и ловки. Возможно, каджиты являются потомками больших пустынных кошек. Благодаря природной ловкости и акробатическим способностям из них получаются превосходные воры. Все каджиты умеют видеть в темноте.

Каджиты считают, что они были созданы Даэдрической Принцессой Азурой. Также указывается некая их связь с босмерами, которая может означать просто географическое соседство.

В Морровинде большинство каджитов (как и аргониан) содержалось в рабстве. Традиция содержать рабов порицалась Империей, но долгое время оставалась законной (рабство было отменено после 3Э 427 указом короля Морровинда Хелсета). До указа в Морровинде действовала тайная организация аболиционистов Две Лампы, которая занималась освобождением рабов.

Обычаи и культура

Изредка каджиты раскрашивают лица красками, чтобы показать, что относятся к тому или иному клану, либо же просто ради красоты. Говорят каджиты на языке Та'агра, который используется в основном только каджитами. При разговоре каджиты часто говорят о себе и о собеседнике в третьем лице.

Каджиты известны своей легкомысленностью и безответственностью, а также несоблюдением многих норм, установленных обществом и другими расами, например, отрицание важности и ценности золота и денег в принципе. Склонны к употреблению наркотического вещества под названием лунный сахар. Также многие употребляют скуму — напиток, изготавливаемый из лунного сахара.

Превратное представление обо всех каджитах может возникнуть при чтении книги «Азирр Траджиджазери», в которой бандитская организация Ренриджра Крин письменно устанавливает свои догмы, очень противоречивые и маргинальные.
В Тамриэле известен один из стилей рукопашного боя каджитов — «Дождь из песка» (другой вариант перевода — «Дождь-на-песке»).

Эльсвейрские Каджиты могут быть разнолики, от существ с почти эльфийскими чертами до катхай-рахтов, и от "людей-ягуаров" до Сенч-Тигров. Самая распространеннная их разновидность, обитающая в Морроувинде, сутай-рахты, умны, быстры, и подвижны. Каджиты всех разновидностей испытывают слабость к сладкому, особенно к наркотику, который называют скуума. Многие Каджиты презирают оружие, в бою полагаясь на свои когти. Из них выходят отличные воры, благодаря их врожденной подвижности и склонности к акробатике.

ИСТОРИЯ
Каджитов обычно считают одним из немногочисленных звериных народов, которые являются потомками коренных обитателей Тамриэля, населявших его до прихода людей и меров. Эльсвейр - их родина. Впрочем, существует множество альтернативных теорий о прародине каджитов, основанных главным образом на том факте, что один из видов каджитов, ом-рахт, настолько похож внешне на представителей эльфийских народов, что они могут быть родственниками. Некоторые верят, что каджиты - просто-напросто потомки первых альдмерийских поселенцев в Тамриэле, которые, подобно альтмерам, босмерам, данмерам и орсимерам, переродились под влиянием обстоятельств и стали кошкообразной расой, населяющей дюны Эльсвейра.
В ранний период Первой Эры в Эльсвейре существовало шестнадцать независимых государств. В отличие от обычной для королевств людей и эльфов практики, они не сражались друг с другом за землю и власть. Осознав свои сильные стороны и особенности, каждый регион стал специализироваться в чем-то конкретном, щедро обмениваясь товарами со своими соседями. Не Квин-ал, где рождались и учились великие воины, и где находился Храм Танца Двух Лун, известный и по сей день, отправлял своих воинов в Торвал в обмен на рыбу и другие дары моря. Какой регион доминирует в то или иное время, определялось по лунам. Считалось, что, когда обе луны полные, среди прочих господствует Не Квин-ал, когда полные наполовину - Торвал, а когда они обе в новолунии - Сенчал. Свои дни влияния и силы были и у других регионов.

На протяжении тысячи лет этот искусный астрономический и политический танец позволял каджитам смело встречать любую опасность. Алессианская Империя предпочла не продвигать свои границы слишком далеко к югу, босмеры Валенвуда также знали, насколько они могут рисковать, расширяя в восточном направлении свое королевство. Но в конце концов этот баланс был окончательно разрушен ужасной Трасианской чумой 1Э 2260 года. Распространившись на юге от торговых маршрутов, в самое сердце Эльсвейра, чума опустошила страну, а выжившие были вынуждены играть по ролям, которые они не выбирали. Так эта провинция перешла от шестнадцати государств лишь к двум, Па'алатиин и Не Квин-ал, более известным по их сиродиильским названиям - Пеллитине и Анеквине.

Черты Каджитов

Увеличение параметров
Ваш параметр Ловкость увеличен на 2.
Уменьшение параметров
Ваш параметр Мудрость уменьшен на 1.

Возраст. Каджиты живут до 80-90 лет.

Мировоззрение. Каджиты по натуре нейтральные
Размер. Для Каджитов характерен рост от 5 до 12 футов, их размер от Среднего до Большого

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и Та'агра

Ночная жизнь: Ночное зрение(темнозрение)

Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.

Грация кошки: навык Акробатика

Джа-Ха'джай каджитов

Джа-Ха'джай (Лунная Сетка, Лунная Решётка, Лунная Плетёнка) — это соотношение фаз двух лун Нирна — Массера и Секунды, в зависимости от которых родившийся в определённый день каджит будет того или иного внешнего вида (породы). По имеющимся данным, число этих разновидностей составляет минимум двадцать или двадцать четыре.

Грива (по легендам, рождающийся при затмении лун)		Массер			
		новый	нарастающий	полный	убывающий
Секунда	новая	Сутай	Тоджай	Пахмар	Даги
	нарастающая	Ом-рат	Катай-рат	Сенч-рат	Альфик-рат
	полная	Ом	Катай	Сенч	Альфик
	убывающая	Сутай-рат	Тоджай-рат	Пахмар-рат	Даги-рат

Известные формы каджитов

Альфик и Альфик-рат (ориг. Alfiq & Alfiq-raht) — эта разновидность каджитов выглядит как обычная домашняя кошка. Несмотря на то, что Альфики не умеют говорить, они понимают разумную речь и очень обижаются, когда их называют «домашними кошками». Умеют колдовать. Альфик рождается при убывающем Массере и полной Секунде, а Альфик-рат — при убывающем Массере и нарастающей Секунде.

Грива (ориг. Mane) — это уникальная форма каджитов. Согласно традиции каджитов одновременно может жить только один Грива, и есть мнение, что Грива многократно возрождается в разных телах. Пока не было зарегистрировано ни одного случая борьбы одного из Грив с другим за власть. Также неизвестно, верны ли слухи о том, что правящий Грива имеет обыкновение заранее убирать всех своих возможных конкурентов. Грива может родиться только во время редкого выравнивания Массера и Секунды, когда, согласно легенде, на небосклоне появляется третья луна. В древности каджиты сбривали свои причёски в знак уважения к Гриве и сплетали их в локоны, которые Грива добавлял в собственную причёску. Однако население провинции быстро росло, и этот обычай стал непрактичным.

Даги (справа) и Даги-рам

Даги и Даги-рам (ориг. Dagi & Dagi-raht) — единственное, что известно об этих каджитах, это то, что они живут на юге, в Тенмарском лесу, южных джунглях и болотах. Однако, учитывая то, что эти каджиты рождаются при убывающем Массере, есть мнение, что они не выделяются особо крупными размерами. Есть сведения, что Даги и Даги-рам обладают неплохим магическим потенциалом. Даги рождается при убывающем Массере и новой Секунде, Даги-рам — при убывающем Массере и убывающей Секунде.

Катай и Катай-рам (ориг. Cathay & Cathay-raht) — эти зверолюди являются одним из видов каджитов Эльсвейра и похожи на больших прямоходящих ягуаров. Они прирождённые воины. Это одна из самых распространённых форм. Согласно родовой традиции...

...Катай рождается при нарастающем Массере и полной Секунде, а Катай-рам — при нарастающем Массере и нарастающей Секунде. Катай-рам шустры и грациозны. Они небольшого роста, с остроконечными ушами, огромными жёлтыми глазами, пёстрым мехом и хвостом, похожим на кнут

.

Ом-рат (слева, с хвостом) и Ом

Ом и Ом-рат (ориг. Ohmes & Ohmes-raht) — эльфоподобная форма каджитов, похожи на босмеров, но иногда меньше ростом. При этом Ом-рат можно отличить от эльфов благодаря хвосту и гладкому светлому «меху», покрывающему тело. Это самая распространённая форма каджита, представителей которой можно встретить и за пределами провинции Эльсвейр. В The Elder Scrolls: Arena и The Elder Scrolls II: Daggerfall при выборе расы доступны именно эти формы каджитов. Ом рождается при новом Массере и полной Секунде, Ом-рат — при новом Массере и нарастающей Секунде.

Пахмар и Пахмар-рат (ориг. Pahmar & Pahmar-raht) — ещё один большой «кот» Тамриэля. Пахмар похож на тигра и так же, как и Сенч, здоров и силён. Пахмар-рат больше и сильнее обычного Пахмар. Пахмар рождается при полном Массере и новой Секунде, Пахмар-рат — при полном Массере и убывающей Секунде.

Сутай и Сутай-рат (ориг. Suthay & Suthay-raht) — одна из самых распространённых разновидностей каджитов. Типичные зверолюди, прирождённые бегуны и воры.

В Морровинде в качестве рабов данмеры используют каджитов Сутай-рат, так как это наиболее распространённая разновидность в этой провинции. Сутай рождается при новом Массере и новой Секунде, а Сутай-рат — при новом Массере и убывающей Секунде.

Сенч и Сенч-рат (ориг. Senche & Senche-raht) — самый большой кот в Тамриэле, одна из форм каджитов. Они выше альтмеров и очень сильны, у них «тяжёлые меховые шкуры». Сенч-рат — более сильная и тяжёлая разновидность, чем Сенч. Их используют как ездовых животных более мелкие разновидности каджитов, но вряд ли Сенч позволит оседлать себя представителям другой расы. Сенч рождается при полном Массере и полной Секунде, а Сенч-рат — при полном Массере и нарастающей Секунде.

Тоджай и Тоджай-рат (ориг. Tojay & Tojay-raht) — единственное, что известно об этих каджитах, это то, что они живут там же, где Даги и Даги-рат. Однако они рождаются при цикле нарастающего Массера и скорее похожи на Катай и Катай-рат. Тоджай рождается при нарастающем Массере и новой Секунде, а Тоджай-рат — при нарастающем Массере и убывающей Секунде.

ИМЕНА

Иногда имена каджитов содержат префикс (изначально — суффикс; замена произошла приблизительно в конце Второй Эры), но не всегда (например, Ваша), а у женщин он встречается ещё реже.

Значение некоторых наиболее встречающихся префиксов	
Префикс	Значение
Дар	Вор, умный
До	Воин
Джо	Маг, учёный
М | Ма	Ребёнок, ученик
Ри	Статус, часто — вождь племени
Префикс	Значение
Дж | Джа | Джи	Бакалавр, подросток
Дро	Дедушка | бабушка
К	Убийца
Ра	Показывает статус
С	Взрослый

Языки мира TES

Язык Эльнофекс (Ehlnofex Language) - язык народа эльнофей (Ehlnofey) - прадавний язык, от которого произошло множество других языков Империи Тамриэль.
Язык Прото-Альдмерис (Proto-Aldmeris Language) - древний эльфийский язык, который произошел от Эльнофей.
Язык Альдмерис (Aldmeris Language) - первоначальный эльфийский язык альдмеров (Aldmer).
Эльфийский язык (Elvish Language) - современный язык альтмеров (Altmer).
Язык Босмерис (Bosmeris Language) - вариация Альдмериса, имеющая хождение в Валенвуде.
Язык Кимерис (Chimeris Language) - основанный на даэдрической письменности язык кимеров.
Язык Данмерис (Dunmeris Language) - язык данмеров (Dunmer).
Язык Эшлендис (Ashlandis Language) - язык эшлендеров (Ashlander).
Язык Орсиниан (Orsinian Language) - язык орсимеров (Orsimer) - племени альдмеров, превращённого в орков.
Язык Маормерис (Maormeris Language) - язык отделившегося от альдмеров тропических эльфов маормеров (Maormer).
Язык Айлеидис (Ayleidis Language) - язык айлеидов (Ayleid). Возможно, они ещё существуют.
Язык Валенвуд-Айлеидис (Valenwood-Ayleidis Language) - диалект айлеидов Валенвуда, позаимствовавший многое из Босмериса.
Язык Двемерис (Dwemeris Language) - руническый язык исчезнувших двемеров (Dwemer).
Язык Фалмерис (Falmeris Language) - предположительно, собственный язык снежных эльфов, превратившихся в фалмеров (Falmer) и сохранившиеся в Скайриме.
Атморский язык (Atmorian Language) - язык предков нордов, явившихся с древнего материка Атморы.
Язык Нордик (Nordic Language) - современный руническый язык нордов (Nord).
Язык Нэдик (Nedic Language) - древний язык человеческих потомков эльнофей. Основа современных языков.
Язык Киродиилик (Сайродиилик) (Cyrodiilic Language) - язык нэдов, живших под гнетом айлеидов.
Язык Тамриэлик (Tamrielic Language) - язык людей, используемый ныне официально по всему Тамриэлю.
Язык Старый Бретик (Old_Bretic Language) - язык бретонцев (Breton), появившийся под сильным влиянием эльфийских языков.
Язык Бретик (Bretic Language) - современная версия Старого Бретика.
Язык Котри (Kothri Language) - язык Котрингы (Kothringi), которым пользовалось племя нэдов, жившее в южной части Киродиила и Аргонии.
Язык Йоку (Yoku Language) - язык древних редгардов (Redguard), прибывших в Тамриэль с Йокуды.
Язык Хаммерфеллик (Hammerfellic Language) - современный язык редгардов.
Акавирский язык (Akaviri Language) - древний язык гипотетического народа людей, населявших Акавир.
Язык Цаэски (Tsaesci Language) - язык народа, населяющего Акавир.
Язык Ка-По-Тун (Ka Po'Tun Language) - язык народа, населяющего Акавир.
Язык Танг-Мо (Tang Mo Language) - язык еще одного народа, населяющего Акавир.
Язык Бетмерик (Betmeric Language) - древний язык единой расы зверолюдей - Бетмер (Betmer - "звериный народ"), от которой пошли современные расы зверолюдей.
Бетмерские языки (Betmer Language) - группа языков нецивилизованных, с точки зрения Империи, зверолюдей:

- Old Orsish - Старый орочий.
- Goblin - Гоблинский.
- Giantish - Великаний.
- Riekling - Рьеклингский.
- Centaurian - Кентавриан.
- Impish - Имплан.
- Spriggan - Спригганиан.
- Nymph - Нимфиан.
- Harpy - Гарпиан.

Язык Та-агра (Ta'agra Language) - язык хаджитов (Khajiit).
Язык Имга (Imga Language) - язык имга (Imga).
Язык Слоадиан (Sloadian Language) - язык слоадов (Sload).
Дреугский язык - (Dreugh Language) - язык дреугов (Dreugh).
Даэдрический язык (Daedric Language) - язык даэдра (Daedra).
Язык Джель (Jel Language) - исторически сложившийся язык аргониан (Argonians).
Язык Драконов (Dragon Language) - язык драконов (Dragon, TES V: Skyrim).

Имена рас Тамриэля

Есть кое-какие правила при создании и выборе имени во вселенной TES
Имена имперцев в основном повторяют римские имена и римские традиции образования имён.
Имена бретонцев - французские, иногда английские и некоторые другие.
Имена редгардов иногда повторяют американские имена, но чаще более фэнтезийны.
Имена альтмеров и босмеров похожи на толкиеновские имена. Много букв "р", "л", "н", "э", "а".
Имена данмеров сделаны по собственным правилам, но закономерности можно проследить, посмотрев список их имен.
Имена орков в основном похожи на фэнтезийные орочьи и гоблинские имена. Второе имя (гро-Дулзуг или гра-Барок) означает имя отца. Гро- означает "сын", гра- означает "дочь".
Имена нордов - обычные скандинавские, иногда прибавляется прозвище.

Альтмеры (Высокие эльфы)

Имена альтмеров похожи на толкиеновские имена. Много букв "р", "л", "н", "э", "а".

Мужские имена

Morrowind

Aldaríl, Anarenen, Andíl, Angoríl, Armíon, Aroníl, Arríllе, Athellor, Carecalmo, Caryarel, Earmíl, Eraamíon, Erundíl, Fainertíl, Falanaamo, Fanildíl, Fíiríel, Gladroon, hecerínde, hyarnarenquar, Ilmíríl, Inganar, Iroroon, Itermerel, Kardryn, Landorume, Meanen, Meryaran, Mollímo, Moranarg, Mororurg, Mossanon, Nande, Nelacar, Norionil, Olquar, Qorwynn, Rimíntíl, Rumare, Sanyon, Seanwen, Sinyaramen, Sorcalín, Tauryon, Telínturco, Tragrím, Tunengore, Tusamírcil, Tyermaillín, Umbacano, Undíl, Uulernil, Volanaro, Yakov, Yanníss, Yarnar

Oblívion

Ancotar, Angalmo, Areldíl, Areldur, Arkved, Arterion, Calíndil, Carandíal, Celedaen, Círion, Earíl, Eldamíl, Elídor, Enríon, Errandíl, Faelían, Falcar, Gílgondorín, halíon, henantíer, híndaríl, hírtel, hondítar, Lithnílian, Mankar, Mannímarco, Merandíl, Merildor, Ocato, Ohtímbar, Orintur, Ormíl, Raven, Salmo, Seridur, Sínderion, Suurootan, Tílmo, Tumíndíl, Umbacano, Ungarion, Volanaro, Voranil

Женские имена

Morrowind

Anírne, Ardarume, Calmanínde, Camandíl, Celría, Círalínde, Culumaire, Cumanya, Dhaunayne, Elanande, Elante, Eldafire, Elenwen,
Erissare, Erranil, Estalenya, Estírdalín, Estoríl, Faire, Fistelle, helende, hession, Iírenoore, Imare, Iniel, Irínwe, Lorurmend, Mírkrand, Nalcarya, Siltalaure, Sirílonwe, Sondaale, Taarie, Tarerane, Tenyemínwe, Termanwe, Víranínde

Oblívion

Ardalíne, Ariente, Arquen, Aryarie, Astante, Atraena, Caminalda, Caranya, Cindanwe, Earana, Eílonwy, Elante, Erissare, hlídara, Karínnarre, Mírie, Muurine, Nerussa, Ohtesse, Palonírya, Ranalíne, Ruma, Sontaire, Tandílwe, Varulae

Фамилии

У большинства Альтмеров нет фамилий, но несколько существуют:
В Morrowind - Aundae; в Oblívion - Camoran, Arenim, Mothríl

Аргонианe

Существует три типа аргонианских имен:
- из одного слова
- написанные через дефис (но бывает, что дефис пропущен)
- английские имена с или без дефиса
Обычно английские имена точно переведы с их аргонианских имен с дефисом. Есть только два примера, когда аргонианское
и английское имена оба используются: "haj-Ei" ("hides-his-Eyes") в Сураке и "Gah Julan" ("Great Benefit") на плантации Дрена.

Мужские имена

Morrowind

1-слово: Asum, Bunish, Busheeus, Chalureel, Chiwish, Chulz, Chuna, haran, hathei, heedul, huleeya, huzei, Inee, Itan, Meer, Milos, Neetinei, Okaw, Peeradeeh, Rasha, Reemukeeus, Reesa, Seewul, Skeetul, Tanan, Teegla, Tul, Ukawei, Ula, Utadeek, Weeltul, Weer
Дефис. Arg: An-Zaw, Bun-Teemeeta, Dan-Ru, Effe-Tei, Eleedal-Lei, Gah Julan, Gam-Kur, Geel-Lah, haj-Ei, han-Tulm, heem-La, heir-Zish, Im-Kilaya, Jeelus-Tei, Jeer-Maht, J'Ram-Dar, Junal-Lei, Keerasa-Tan, Miun-Gei, Mush-Mere, Okan-Shei, Oleen-Gei, Olink-Nur, Reeh-Jah, Silm-Dar, Tee-Lan, Tim-Jush, Vistha-Kai, Wanan-Dum, Wih-Eius, Wud-Neeus, Wuleen-Shei
English: Also-he-Washes, Basks-In-The-Sun, Big head, Dreaded-Water, Fine-Mouth, Grey-Throat, hides-his-Eyes, hides-his-Foot, high-heart, Morning-Star-Steals-Away-Clouds, Nelix Fly-Breath, Nine-Toes, Only-he-Stands-There, Skink-in-Tree's-Shade, Smart-Snake, Smokeskin-Killer, Stream-Murk, Swims-In-Swells, Ten-Tongues' Weerhat, Tongue-Toad, Twice-Bitten, Wind-In-his-hair

Oblivion

1-слово: Amusei, Deeh, Geel, Jeelius, Mahei, Otumeel, Pajeen, Reenum, Saliith, Teekeeus, Teinaava, Usheeja, Wumeek
Дефис. Arg: Ah-Malz, Ajum-Kajin, Beem-Kiurz, Dar Jee, Deetum-Ja, Dreet-Lai, Er-Teeus, Geem Jasaiin, Gin-Wulm, Jee-Tah, Jeetum-Ze, Oleed-Ei, Pad-Ei, Tun-Zeeus, Weebam-Na
English: Big-head, Cat-Face, Grey-Throat, hauls-Ropes-Faster, hears-Voices-In-The-Air, hides-his-heart, hunting Tail, Raven-Biter, Right-Wind, Scar-Tail, Sings-Like-Thunder, Tooth-in-the-Sea

Женские имена

Morrowind

1-слово: Ahaht, Akish, Banalz, Beekatan, Eutei, Gilm, Gish, hul, Kasa, Milah, Nakuma, Neesha, Nuralg, Nush, Okur, Onasha, Shatalg, Tasha, Wusha
Дефис Arg: Ah-Meesei, Am-Ra, An-Deesei, Chanil-Lee, Cheesh-Meeus, Deesh-Meeus, El-Lurasha, Ereel-Lei, Gih-Ja, Jeed-Ei, Kal-Ma, Keel-Raniur, Meeh-Mei, Meen-Sa, Mim-Jeen, Muz-Ra, Nam-La, Olank-Neeus, On-Wan, On-Wazei, Seen-Rei
English: Breech-Star, Snail-Tail, Tern-Feather, Travelling-New-Woman

Oblivion

1-слово: Beelei, Beewos, Bejeen, Deetsan, Druja, Marz, Numeen, Ocheeva, Rana, Shaleez, Skaleel, Witseidutsei
Дефис Arg: Bur-Meema, Dar-Ma, hal-Liurz, Kud-Ei, Mach-Na, Seed-Neeus, Sheer Meedish, Tar-Meena, Weedum-Ja
English: City-Swimmer, On-Staya Sundew, Runs-In-Circles, Tall-Trees-Falling, Quill-Weave, Wide-Eye

Босмеры (Лесные Эльфы)

Имена босмеров похожи на толкиеновские имена. Много букв "р", "л", "н", "э", "а".

Мужские имена

Morrowind

Aengoth, Agarond, Allimir, Alveleg, Amring, Anglalos, Anruin, Arannir, Arathor, Baradras, Berengeval, Bolrin, Bragor, Brallion, Brithroth, Brolmir, Celegorn, Cingor, Clendil, Cun, Dangor, Denegor, Dirding, Dondir, Elberoth, Elegal, Eloroth, Endring, Engaer, Eradan, Erradan, Erval, Faldan, Fargoth, Faulgor, Fillin, Findulain, Foronir, Gaeldol, Gaenor, Galmir, Galthragoth, Gazalem, Gerrilgor, Glaum, Glonagoth, Godros, Gorchalas, Hingor, Meldor, Menelras, Minedhel, Minglos, Monthadan, Morth, Nalion, Nedhelas, Nedhelorn, Pegasai, Peragon, Rithrannir, Tarhiel, Thoromlallor, Thoronor, Tuundir, Ulwaen, Ungaleb

Oblivion

Aengvir, Amragor, Anglor, Anguilon, Athragar, Athrelor, Baenlin, Baeralorn, Brellin, Brithaur, Brodras, Bolwing, Caenlin, Caenlorn, Cingaer, Cingor, Daenlin, Dervenin, Engorm, Enilroth, Eridor, Erthor, Fimmion, Fithragaer, Foroch, Gelephor, Glarthir, Gloorolros, Gundalas, Gwinas, Hagaer, Hundolin, Maenlorn, Maglir, Nedhelfin, Niraegaer, Nordinor, Rindir, Thadon, Thaurron, Thoronir, Thrangirfin, Thurindil, Ungolim, Uungor, Uuras

Женские имена

Morrowind

Aerin, Aglaril, Anrel, Arangaer, Aranwen, Ardhil, Aredhel, Bauril, Baurin, Belwen, Berwen, Borwen, Celegil, Cirwedh, Cuunel, Distel, Dondreth, Dothiel, Dothruviel, Eindel, Elegnan, Elphiron, Emelin, Eraldil, Estinan, Falion, Fara, Filbeneth, Galbedir, Galdiir, Gelduin, Gildan, Giningil, Glathel, Hyna, Iingail, Indrel, Irwaen, Kirsty, Liette, Lorchel, Mara, Menelin, Milbereth, Nael, Natesse, Nathien, Nilioniel, Nona, Penglithil, Radras, Samia, Thaeril

Oblivion

Adanrel, Angrond, Alawen, Althel, Andragil, Anedhel, Boroneth, Bothiel, Carwen, Ciindil, Cutter*, Dagail, Dairihill, Degil, Dennilwen, Dredhwen, Elragail, Elsynia, Faurinthil, Ganredhel, Githriian, Hasathil, Huurwen, Idrolian, Laenafil, Laralthir, Mandil, Methredhel, Nilawen, Parwen, Syl, Telaendril, Thaedil, Thalfin, Thamriel, Thiirchel, Uurwen.
(*assumed to be a nickname and not a 'true' or common Bosmer name)

Бретонцы

Имена бретонцев - французские, иногда английские и некоторые другие.

Мужские имена

Morrowind

Alodie, Andre, Arnand, Astien, Barnand, Beredítte, Birard, Ciel, Cirges, Danders, Daric, Debentien, Detritus, Dilborn, Elbert, Ernand, Ernard, Faric, Fenas, Ferarilie, Francois, Frizkav, Frostien, Gaban, Geon, Geor, Idhdean, Inwold, Irbran, Jadier, Jeanciele, Jerian, Jocien, Joncis, Lanie, Listien, Louis, Manis, Marcel, Mebestian, Merard, Merthierry, Miner, Myn, Noleon, Ormax, Orrent, Paur, Perien, Phane, Relien, Rerlas, Roberto, Ruran, Simine, Socucius, Thetrard, Varnis, Verick, Ylbert

Oblivion

Eduard, Gaston, Guilbert Achille, Aelwin, Alberic, Aleron, Alix, Ambroise, Amiable, Ancus, Andre, Antoine, Astav, Baragon, Barthel, Beran, Bradon, Brucetus, Christophe, Claude, Colin, Corrick, Damian, Davide, Didier, Edgar, Ernest, Eugal, Ferrum, Floyd, Francois, Gan, Gaspar, Gepard, Gerard, Grantham, Gregory, hannibal, haskill, hastrel, Istirus, Jakben, Jauffre, Jean-Pierre, Jhared, Jim, Kastus, Lazare, Lewin, Marc, Marcel, Matthieu, Matthias, Norbert, Ogier, Philip, Renald, Reynald, Roderic, Roland, Rowley, Salomon, Samuel, Sam, Traelius, Theranis, Thorley, Timothee, Ulrich, Vicente, Vincent

Женские имена

Morrowind

Jeberilie Abelle, Aditte, Ales, Ama, Amarie, Arbene, Arielle, Asciene, Aurane, Aurnie, Belene, Bovkinna, Cienne, Dabienne, Darene, Derelle, Edre, Edwinna, Emusette, Fasele, Fasile, Frelene, Gulitte, helviane, heniele, Janand, Joslin, Leles, Lielle, Lirielle, Mabrelle, Malielle, Maline, Maranique, Marelle, Mariélle, Marthe, Masalinie, Maurrie, Melie, Milie, Mitanne, Muriel, Pierlette, Piernette, Relie, Rianciene, Ronerelie, Sosia, Surane, Synette, Vienne, Virene

Oblivion

Marie Adrienne, Alyssa, Antoinetta, Anya, Arielle, Beatrice, Bernadette, Bernice, Biene, Blanche, Callia, Candice, Caroline, Chana, Claudette, Delphine, Elisa, Erline, Estelle, Evangeline, Francine, Isabeau, Jeanne, Jolie, Julienne, Luciana, Marguerite, Mariette, Matilde, Melisande, Mirabelle, Nanette, Raelynn, Rochelle, Roxanne, Roxy, Sabine, Phebe, Ursanne, Yvara, Zoe

Фамилии

Фамилии могут состоять из возможных 13 приставок и 13 суффиксов:

Приставки: - Ash-, Bucking-, Copper-, Gaer-, Green-, hawk-, hearth-, King-, Master-, Moor-, Wick-, Wood- Yeom-.

Суффиксы: -croft, -field, -ford, -ham, -hart, -house, -ing, -sley, -sly, -smith, -ston, -ton -wing.

Morrowind

Ashcroft, Ashfield, Ashford, Ashham, Ashhart, Ashhouse, Ashing, Ashsley, Ashsly, Ashsmith, Ashston, Ashton, Ashwing, Buckingcroft, Buckingfield, Buckingford, Buckingham, Buckinghart, Buckinghouse, Buckinging, Buckingsley, Buckingsly, Buckingsmith, Buckingston, Buckington, Buckingwing, Coppercroft, Copperfield, Copperford, Copperham, Copperhart, Copperhouse, Coppering, Coppersley, Coppersly, Coppersmith, Copperston, Copperton, Copperwing, Gaercroft, Gaerfield, Gaerford, Gaerham, Gaerhart, Gaerhouse, Gaering, Gaersley, Gaersly, Gaersmith, Gaerston, Gaerton, Gaerwing, Greencroft, Greenfield, Greenford, Greenham, Greenhart, Greenhouse, Greening, Greensley, Greensly,

Greensmith, Greenston, Greenton, Greenwing, hawkcroft, hawkfield, hawkford, hawkham, hawkhart, hawkhouse, hawking, hawksley, hawksly, hawksmith, hawkston, hawkton, hawkwing, hearthcroft, hearthfield, hearthford, hearthham, hearthhart, hearthhouse, hearthing, hearthsley, hearthsly, hearthsmith, hearthston, hearthton, hearthwing, Kingcroft, Kingfield, Kingford, Kingham, Kinghart, Kinghouse, Kinging, Kingsley, Kingsly, Kingsmith, Kingston, Kington, Kingwing, Mastercroft, Masterfield, Masterford, Masterham, Masterhart, Masterhouse, Mastering, Mastersley, Mastersly, Mastersmith, Masterston, Masterton, Masterwing, Moorcroft, Moorfield, Moorford, Moorham, Moorhart, Moorhouse, Mooring, Moorsley, Moorsly, Moorsmith, Moorston, Moorton, Moorwing, Wickcroft, Wickfield, Wickford, Wickham, Wickhart, Wickhouse, Wicking, Wicksley, Wicksly, Wicksmith, Wickston, Wickton, Wickwing, Woodcroft, Woodfield, Woodford, Woodham, Woodhart, Woodhouse, Wooding, Woodsley, Woodsly, Woodsmith, Woodston, Woodton, Woodwing, Yeomcroft, Yeomfield, Yeomford, Yeomham, Yeomhart, Yeomhouse, Yeoming, Yeomsley, Yeomsly, Yeomsmith, Yeomston, Yeomton, and Yeomwing, Geles, Moniel, Stoine Acques, Adrard, Adrognese, Amedee, Ancois, Arthe, Auline, Aurelie, Aurilie, Aurmine, Beauchamp, Beluelle, Bielle, Bienne, Bierles, Birian, Bracques, Broles, Brutya, Caria, Caristiana, Charascel, Charien, Chriditte, Cienne, Dalomax, Desele, Dolbanitte, Elbert, Ence, Endre, Ephine, Erelie, Ergalla, Farr, Fralinie, Frenck, Frernis, Gemain, Genis, Geontene, Gernis, Geves, Gilelle, hastien, Jastal, Jeannie, Jeline, Jes, Jodoin, Jolvanne, Juillen, Julalanie, Kirbatha, Laelippe, Leoriane, Limax, Liric, Macile, Madach, Mannick, Marquardt, Masolaude, Masoriane, Maston, Matreinace, Maul, Maulinie, Maurard, Mene, Merian, Meric, Milielle, Mon, Mornardl, Nermarc, Nestal, Nin, Oges, Panoit, Phiencel, Philulanie, Phirrienele, Rane, Retene, Rielle, Rirne, Riscel, Rolston, Rostorard, Sele, Sette, Sintieve, Stieve, Sylbenitte, Tailas, Thierry, Vanne, Vette, Viralaine, Virmaulese, Ysciele, Yvienne

Oblivion

Amelion, Bantien, Jemane, Lirrian, Loche, Pierrane, Retiene, Sintav, Surilie Aethelred, Afranius, Alouette, Aric, Arne, Aumilie, Beanique, Belette, Bellamont, Berene, Bienne, Bincal, Blakeley, Branck, Brigette, Brolus, Canne, Channitte, Corgine, Denile, Diel, Draconis, Eardwulf, Fanis, Fanriene, Festinius, Franc, Fransoric, Galena, Galien, Gene, Geonette, Georick, Gernand, Gulitte, herrick, Imbel, Jeanard, Jend, Jenseric, Jurard, Labouche, LaRouche, Laul, Leland, Lelles, Lemonds, Lencolia, Litte, Luseph, Maborel, Magius, Malene, Manis, Marane, Maric, Marie, Mastien, Melie, Merowald, Metrick, Milvan, Mona, Monet, Montrose, Motierre, Nathans, Northwode, Ottus, Palielle, Peneles, Perrick, Petit, Renault, Renoit, Rielle, Selone, Stedrine, Stegine, Tilwald, Traven, Tussaud, Valtieri, Vautrine, Velain, Viernis, Wirich

Данмеры (Темные Эльфы)

Мужские имена

Morrowind

Ano Anes, Avon, Balen, Balis, Breyns, Direr, Dranas, Dreyns, Enar, Eno, Fendel, Gaden, Galar, Galos, Galtis, Gilas, Gils, Goren, Ienas, Llaalam, Llerar, Manos, Novor, Ralen, Ralyn, Talis, Ulms, VavalAdaves, Adil, Adondasi, Adosi, Alanil, Alds, Alms, Alnas, Alven, Alvis, Alvor, Alvos, Alvur, Anas, Anden, Andril, Anel, Angaredhel, Aras, Arelvam, Aren, Arethan, Arns, Aroa, Aron, Arsyn, Arven, Arver, Arvs, Arvyn, Aryon, Athal, Athanden, Ather, Athyn, Avron, Avus, Baladas, Balver, Balyn, Banden, Banor, Baren, Barusi, Belas, Beldrose, Belos, Belvis, Benar, Beraren, Berel, Berela, Bertis, Bervaso, Bervyn, Bethes, Bevadar, Bildren, Bilen, Bilos, Birer, Bolayn, Boler, Bolnor, Bolvus, Bolvyn, Bolyn, Boryn, Bradil, Bralas, Bralis, Bralyn, Brarayni, Bratheru, Brathus, Bravosi, Braynas, Brelar, Brelo, Brelyn, Brerama, Brethas, Breves, Breynis, Briras, Broder, Broris, Brothes, Dalam, Daldur, Dalmil, Dalos, Dals, Dalvus, Danar, Danel, Daral, Daras, Daren, Daris, Darns, Daroder, Dartis, Darvam, Daryn, Dather, Dathus, Davas, Davis, Davur, Daynes, Daynil, Dedaenc, Delmon, Delmus, Delvam, Deras, Dethresa, Deval, Devas, Dils, Dinor, Divayth, Dolmyn, Dolyn, Dondos, Dovres, Dralval, Dram, Dramis, Drandryn, Dranos, Drarayne, Drarel, Draren, Draron, Drarus, Draryn, Drathyn, Dravasa, Dravil, Dredase, Drelayn, Drelis, Drelse, Drerel, Dreynis, Dreynos, Dridas, Dridyn, Drinar, Drodos, Dronos, Drores, Drulvan, Duldrar, Dunel, Edd, Edras, Edril, Elam, Eldil, Eldrar, Elethus, Elms, Elo, Elvas, Elvil,
Endar, Endris, Endryn, Endul, Erene, Erer, Ereven, Eris, Ernil, Erns, Ervas, Ervis, Ethes, Ethys, Evos, Fadren, Falam, Falso, Falvel, Falvis, Farvam, Farvyn, Favas, Favel, Faven, Faver, Faves, Fedar, Fedris, Felayn, Felen, Felisi, Felvos, Femer, Fendros, Fendryn, Ferele, Feril, Feruren, Fervas, Fevris, Fevus, Fevyn, Folms, Folvys, Folyni, Fonus, Foryn, Fothas, Fothyna, Foves, Fovus, Gadayn, Gaelion, Galam, Galdres, Galen, Galis, Galmis, Gals, Ganalyn, Ganus, Garer, Garisa, Garvs, Garyn, Gathal, Gavesu, Giden, Gilan, Gilmyn, Gilvas, Gilyan, Gilyn, Gilyne, Gindas, Ginur, Giras, Giren, Giron, Giryn, Golar, Goldyn, Goler, Gols, Golven, Goras, Gordol, Gothren, Gragus, Guls, Guril, hetman, hlaren, hlaroi, hleníl, hleras, hloris, hort, Idros, Ildos, Ilen, Ilet, Ilver, Iner, Irarak, Irer, Irver, Jiub, Llaals, Llanas, Llandras, Llandris, Llanel, Llarar, Llarel, Llaren, Llaro, Llavam, Lleran, Lleras, Lleris, Llero, Llether, Llevas, Llevel, Lliram, Lliros, Lliryn, Lloden, Llonas, Llondryn, Lloros, Llovyn, Madran, Madres, Madsu, Mallam, Mals, Mandran, Mandur,
Mandyn, Manel, Maner, Marayn, Maros, Mastrius, Mathis, Mathyn, Mavis, Mavon, Mavus, Meder, Medyn, Melar, Menus, Meril, Mertis, Mertisi, Mervis, Mervs, Methal, Methas, Mevel, Meven, Mevil, Midar, Milar, Mils, Milyn, Miner, Miron, Mirvon, Mivul, Mondros, Movis, Muvis, Nads, Nalis, Nalmen, Nalosi, Nals, Nalur, Naral, Naris, Nathyn, Navam, Navil, Neldris, Nelmil, Nelos, Neloth, Nels, Nelvon, Nelyn, Nerer, Nethyn, Nevil, Nevon, Nevos, Nevosi, Niden, Nilas, Nilos, Niras, Nivel, Nivos, Norus, Odral, Odron, Oisig, Ondar, Ondres, Orns, Orval, Orvas, Ralam, Ralds, Ralmyn, Ralos, Ranes, Ranor, Rararyn, Raril, Raryn, Rathal, Raviso, Ravos, Raynilie, Relam, Relas, Relen, Relms, Rels, Relur, Relyn, Remas, Rernel, Reron, Rervam, Reynis, Rilas, Rilos, Rilver, Rindral, Rirnas, Rirns, Rivame, Rolis, Rols, Rothis, Rovone, Sadryn, Salen, Salvas, Salver, Salyn, Sanvyn, Saras, Sarayn, Sarvil, Sarvur, Saryn, Sathas, Savure, Sedam, Sedrane, Selmen, Selvil, Sendus, Seras, Serer, Serul, Seryn, Sevilo, Shashev, Sodres, Sortis, Sovor, Stlennius,
Sulen, Sulis, Sur, Suryn, Suvryn, Svadstar, Tadas, Talms, Tandram, Tanel, Tanur, Tarar, Taren, Tarer, Taros, Tarvyn, Taves, Tedril, Tedryn, Tedur, Telis, Tels, Telvon, Temis, Tendren, Tendris, Tens, Terer, Teres, Teris, Tervur, Tevyn, Thadar, Thaden, Thanelen, Tharer, Theldyn, Thervam, Tholer, Thoryn, Threvul, Tidras, Tidros, Tinos, Tiram, Tiras, Tirer, Tirnur, Tivam, Toris, Tralas, Tralayn, Traven, Tredyn, Trelam, Trendrus, Treram, Treras, Trevyn, Trilam, Trivon, Tuls, Ultis, Ulves, Ulvil, Ulvon, Uradras, Ureval, Urnel, Urven, Uthrel, Uvele, Uvren, Vaden, Vanel, Vares, Varis, Varon, Varvur, Vatollia, Vaves, Vavran, Vedam, Vedran, Velis, Velms, Velyn, Vevos, Vevul, Vilval, Vilyn, Virvyn, Vobend, Vonden, Vorar, Voruse, Vuvil

Oblivion

Dranas, Fathis Aldos, Alval, Andel, Aron, Arvin, Avrus, Aymar, Banus, Belmyne, Bolor, Bongond, Cylben, Delos, Diram, Dovyn, Drels, Eris, Eronor, Erver, Farwil, Felas, Felen, Ferul, Frathen, Gilen, Gureryne, Hloval, Ilvel, Kilíban, Kylius, Mels, Modryn, Mondrar, Nivan, Olyn, Othrelos, Ralsa, Ralvas, Rayníl, Redas, Rendíl, Rythe, Syndelius, Sltyhe, Soris, Tovas, Ulen, Valen, Varel, Varon

Женские имена.

Morrowind

Daynasa, Daynila, Felara, Llevana, Mehra, Mivanu, Thelama, Velsa Adrusu, Alarvyne, Alavesa, Aldyne, Alenus, Aleri, Alfe, Almse, Almsi, Aloie, Alonisea, Alurue, Alvela, Alveno, Alvura, Alynu, Amili, Andalin, Andilo, Andilu, Ane, Angahran, Anis, Anise, Aralosea, Arara, Arns, Arnsi, Artisa, Arvama, Arvamea, Arvela, Arvso, Aryne, Aryni, Athesie, Avoni, Badala, Badama, Balen, Baleni, Balsa, Balynu, Bedenea, Bedynea, Beleru, Bevene, Beyte, Bidsi, Birama, Bivale, Boderi, Bodsa, Boldrisa, Bralsea, Brara, Bravora, Bredasu, Brelayne, Brelda, Brelyna, Brerayne, Brevasu, Brevosi, Brildraso, Brilnosu, Bronosa, Dalami, Dalnorea, Dalse, Dalyne, Danaronea, Danasi, Dandera, Dandynea, Danoso, Danso, Darane, Dareru, Daroso, Darvala, Darvame, Darvasa, Darvynea, Daynali, Daynas, Daynillo, Deldasa, Delmene, Delte, Delyna, Derar, Derayna, Dilami, Dileno, Dilvene, Dinara, Dinere, Dinuro, Dirara, Diren, Dolmesa, Dolsa, Dolvasie, Domesea, Dorisa, Dorynu, Dothasi, Dovrosi, Dralasa, Dralisi, Dralosa, Dralsea, Draramu, Drarayne, Dratha, Dravynea, Dredyni, Drelasa, Drelyne, Drendrisa, Dreveni, Drilame, Driloru, Drireri, Drolora, Drorayni, Drulene, Drurile, Duldresi, Dulnea, Edryno, Eldrasea, Eldrilu, Elmera, Elmussa, Elvasea, Elynea, Elynu, Endase, Endroni, Eralane, Erirvase, Ernse, Ervesa, Ervona, Ervyna, Ethal, Ethasi, Evesa, Evilu, Fadase, Fadile, Falanu, Falena, Falura, Fanasa, Fanisea, Fanuse, Faral, Faralenu, Farare, Faras, Farena, Farusea, Fathasa, Fathusa, Favani, Favela, Favilea, Favise, Favona, Fedura, Feldrelo, Felisa, Felmena, Felsa, Felsu, Feralea, Ferise, Ferone, Fervsea, Ferynu, Fevasa, Fevila, Fieryra, Folsi, Folvalie, Fomesa, Fonas, Forvse, Gadasu, Gadela, Gadyni, Galas, Galasa, Galdal, Galeri, Galero, Galore, Galsa, Galsu, Galuro, Galvene, Galviso, Galyn, Gandela, Gandosa, Garalo, Garas, Garila, Garyne, Gilse, Ginadura, Gindrala, Girara, Girvani, Girynu, Golana, Golmerea, Golveso, Golvyni, Gomeso, Gorenea, Gorven, Guldrise, Gulena, Gulvilie, Haleneri, Hlavora, Hlendrisa, Hlevala, Hlireni, Hlodala, Idrenie, Idronea, Idroso, Idula, Ienasa, Ienase, Ienaso, Ieneth, Ilmeni, Ilmyna, Indrele, Inera, Irna, Irvama, Irvsie, Ivela, Iveri, Ivramie, Ivrosa, Lauravenya, Llaalamu, Llaalsa, Llandrale, Llandreri, Llarara, Llaros, Llarusea, Llathise, Llathyno, Llavane, Llavelea, Llavesa, Llaynasa, Lledsa, Lledsea, Llemisa, Llerusa, Llirala, Llivas, Llondresa, Llorayna, Llunela, Madaynu, Madrale, Madura, Malsa, Malven, Manara, Manse, Manwe, Maralie, Marasa, Maren, Marilia, Mathesa, Medila, Medresi, Melsu, Meluria, Melvona, Melvuli, Melvure, Methulu, Mevrenea, Mevure, Miara, Milara, Miluru, Milvonu, Minasi, Mindeli, Miraso, Mirnelea, Mornsu, Moroni, Morusu, Movisa, Muldroni, Mulvisie, Mundrila, Muvrulea, Nadene, Nalami, Nalasa, Nalmila, Nalsie, Nalvilie, Nalvyna, Narile, Nartise, Nathala, Nathyne, Nedeni, Nelmyne, Nelso, Nervana, Nevena, Nevrasa, Nevrila, Nevusa, Nidara, Nidryne, Nileno, Nilera, Nilvyn, Nina, Nirasa, Nireli, Noldrasi, Nothasea, Novrynea, Nuleno, Nurisea, Omesu, Orero, Orvona, Radene, Ranis, Ranosa, Rarusu, Rarvela, Rathyne, Raven, Ravoso, Rayna, Raynasa, Rayníla, Relamu, Relosa, Relvese, Remasa, Rerilie, Rerynea, Reynel, Ridena, Rilasi, Rilvase, Rinori, Riraynea, Rolasa, Runethyne, Ruthrisu, Ruvene, Sadal, Sadela, Salama, Salora, Salyni, Saruse, Sathasa, Satheri, Satyana, Savesea, Savile, Sedris, Sedyni, Selvura, Senise, Serila, Sernsi, Seryne, Sethesi, Sevame, Sevisa, Sevyni, Sodrara, Sondryn, Sorosi, Sovali, Sovisa, Tadara, Talamu, Talare, Talmeni, Talmsa, Talsi, Taluri, Taluro, Tamira, Tanar, Tandasea, Tanisie, Tanusea, Tarani, Tavilu, Tavynu, Tedysa, Teleri, Telura, Tenaru, Tenisi, Terenu, Tereri, Teril, Teruise, Teryne, Thalurea, Thavere, Thelsa, Thelvamu, Therana, Thilse, Thovasi, Thurisea, Tilena, Tilore, Tinaso, Tirasie, Tirele, Tolmera, Tolvise, Tolvone, Tonas, Tonasi, Toranu, Torosi, Traldrisa, Traynili, Tredere, Tremona, Trerayna, Trivura, Tumsa, Tunila, Tuvene, Tuvenie, Tuveso, Ulenea, Ulení, Ulmesi, Ulmiso, Ulvena, Ulveni, Ulyne, Ulyno, Unila,

Urandile, Urene, Uresa, Ureso, Urtisa, Urtiso, Uryne, Uupse, Uvisea, Uvoo, Vadeni, Vadramea, Vadusa, Valveli, Valvesu, Valvosa, Valyne, Varasa, Varenu, Varona, Varvsa, Vaveli, Vedelea, Velanda, Vendrela, Verara, Veresa, Vevrana, Vilvyni, Vindamea, Vindyne, Vireveri, Vivyne, Volene, Volmyni, Voneri, Vuldronu, Vulyne

Oblivion

Adosi, Alves, Arvena, Bralsa, Boderi, Davela, Dervera, Dovesi, Dralora, Drarana, Dredena, Falanu, Glistel, Llensi, Llevana, Malyani, Melisi, Mensa, Mirili, Mivryna, Nardhil, Norasa, Noveni, Ralsa, Relmyna, Satha, Saveri, Tadrose, Tanasa, Tilse, Tivela, Tolisi, Tolvasa, Urnsi, Ulene, Undena, Uravasa, Urnsi

Ꝑamuʌuu

Morrowind

Andrano, Andrethi Arval, hlaalu, Ienith Dralor, Llervu Sadri, Saren Andas, Dren, Faryon, hleran, Indaram, Seleth Aryon, Girith Andarys, Andus, Arenim, Athren, Fyr, hlaren, Indaren, Indrano, Llethri, Maryon, Omoran, Salas, Sarano, Saryon, Seran, Uvayn,
Vendu Aralas, Arelas, Arobar, Farano, Gilnith, hlervu, Llaren, Lleran, Othravel, Othril, Rathryon, Relas, Rethan, Retheran, Salvani, Sarethi, Senim, Teran, Tharen, Ules, Venim, Veran, Verethi Adas, Andalas, Andalen, Andaram, Andoril, Aravel, Arethan, Arethi, Dral, Dralas, Drelas, Drenim, Drethan, Drothan, helas, helvi, henim, Ieneth, Indalas, Llaram, Llenim, Mandas, Maren, Nerethi, Nethan, Omalen, Omavel, Omayn, Oran, Orethi, Oril, Othran, Othreleth, Othren, Radas, Rendas, Sadus, Saram, Sarys, Tenim, Thelas, Thirandus, Thirano, Uvaren, Uveran, Varen Adren, Alen, Andavel, Andrelo, Andules, Aralen, Arano, Areleth, Aren, Arinith, Arothan, Athram, Belas, Beleth, Berano, Berendas, Berethi, Dalen, Darethi, Daryon, Darys, Dran, Drom, Falas, Falen, Faram, Faren, Farethi, Farys, Gilvayn, heran, hlaalo, hlen, hloran, Indarys, Irano, Llarys, Llendu, Llethan, Lloran, Marvel, Marys, Moren, Morvayn, Mothryon, Nelas, Nerano, Nirith, Norvayn, Omalas, Omalor, Omoril, Omothan, Oren, Othan, Othralen, Othrelas, Othrenim, Ralas, Raledran, Ralen, Ravel, Releth, Romoren, Romori, Rothandus, Samori, Sarandas, Sarothril, Savel, Sedas, Selaren, Selas, Sendas, Serethi, Sethan, Tedas, Telas, Thiralas, Tures, Ulven, Uvelas, Uvenim, Uvirith, Varam, Vari, Varyon, Varys, Vedas, Vedran, Velas, Veleth, Virith Ababael, Adram, Adryn, Alam, Alan, Alari, Alver, Alvor, Amori, Andalor, Andaren, Andothan, Andral, Andrani, Andrilo, Androm, Andromo, Androthi, Apo, Aradil, Areloth, Ares, Areth, Arns, Athelvis, Athin, Athones, Athrys, Avani, Avel, Avilo, Avon, Balen, Balur, Balvel, Bandas, Baram, Barelo, Baren, Baro, Barus, Baryon, Barys, Bavani, Bedas, Belaal, Belan, Belaram, Belden, Beloren, Bels, Belvani, Belvayn, Belvilo, Bemis, Benelas, Beneran, Benethran, Beni, Bereloth, Berer, Bero, Bethrano, Bethrimo, Bradyn, Braryn, Braven, Brenos, Brenur, Brilyn, Dalas, Dalis, Dalobar, Dalomo, Dals, Dalvani, Damori, Danoran, Daram, Darano, Daren, Darethran, Darothril, Darvel, Dathren, Davor, Davus, Daynes, Delms, Deltis, Delvi, Demnevanni, Deras, Dilmyn, Doran, Doren, Dorvayn, Doves, Dradas, Dralayn, Dralno, Drals, Drath, Drathen, Dredayn, Dredil, Dreleth, Dreloth, Dres, Dreth, Driler, Drilvi, Drinith, Drivam, Drobar, Drolan, Drolnor, Drora, Droryn, Drurel, Dulfass, Duro, Elarven, Elval, Elvul, Ertis, Evos, Falandas, Falavel, Falos, Fals, Falvani, Famori, Faralen, Farandas, Faravel, Fareloth, Farethan, Farothran, Fatheran, Fathyron, Favani, Faveran, Fedos, Felas, Felder, Fels, Fendyn, Fererus, Fevur, Folvyn, Gadar, Galen, Gals, Garer, Garil, Garvon, Gavos, Gavyn, Gidran, Gilaram, Gilvani, Gilvilo, Gimalvel, Gimayn, Gindu, Ginith, Giral, Giralvel, Girando, Girano, Girendas, Girethi, Girothran, Girvayne, Githendas, Githrano, Givyn, Gobor, Golathyn, Gols, Goran, Gorvas, Guls, Guvron, hardil, heladren, heleran, helni, helothan, helothran, helothren, herandus, herendas, herothran, hlaano, hlan, hlarar, hlarys, hlas, hledas, hledri, hler, Ildram, Ilnith, Imayn, Indalen, Indavel, Indoran, Indules, Inlador, Irathi, Irethi, Lauravenya, Ledd, Lladri, Llandu, Llendo, Llerayn, Llervi, Lleryn, Lloryn, Llothas, Llothri, Madalas, Madalvel, Madryon, Maloren, Malvayn, Manas, Manel, Mano, Marvayn, Marvos, Mathendis, Mels, Menas, Mencele, Milar, Milo, Mirel, Molor, Moran, Nadram, Nadus, Nalyn, Naros, Navur, Nedalor, Neladren, Nelaram, Neleth, Nelvani, Nelvayn, Nelvilo, Nerandas, Nerothan,

Nerothren, Nervion, Nethalen, Nilem, Nilvon, Nithryon, Nolar, Nothro, Nothryon, Nulen, Ofemalen, Omani, Omaren, Ondyn, Onmar, Orelu, Ores, Oreyn, Othrobar, Quintella, Radarys, Radobar, Ralaal, Raloran, Ralvani, Ralvayn, Ramarys, Ramoran, Ramori, Ramothran, Randas, Raram, Rathri, Redas, Redothril, Reladren, Relarys, Relavel, Relenim, Relnim, Reloro, Reloth, Relvani, Rendo, Reni, Renim, Reram, Rervam, Rethelas, Rethul, Rilvayn, Rindo, Rindu, Rinith, Rivul, Rols, Romandas, Romavel, Romayn, Romoran, Romothran, Rothalen, Rothalnim, Rothalor, Rothan, Rothari, Rotheloth, Rotheran, Rothrano, Rothren, Rurvyn, Ryon, Sadalas, Sadalvel, Sadas, Sadoro, Sadralo, Sadrano, Sadryon, Sadrys, Sala, Salam, Salaren, Salaron, Salavel, Salen, Salenim, Salmyn, Salobar, Salor, Salvi, Samandas, Sandus, Sarandus, Sarathram, Sareloth, Sarethan, Sari, Sarinith, Sarothren, Saryoni, Sathendas, Sathis, Sathren, Sathryon, Savani, Savil, Sedrethi, Sedri, Selandas, Selaro, Selarys, Selothan, Selvayn, Selvilo, Sendu, Senoril, Seralas, Serano, Seri, Serothan, Serven, Sethandas, Sethri, Surishpi, Talds, Tedalen, Tedran, Telandas, Telmon, Telnim, Telvani, Teneran, Terandas, Terano, Teri, Teria, Terilu, Tervayn, Thalas, Thalor, Thando, Tharam, Tharyon, Tharys, Theman, Thendas, Thenim, Therayn, Thilandas, Thilarvel, Thimalvel, Thindo, Thireloth, Thirith, Thirothan, Thirvayn, Tilvur, Tistar, Tobor, Trandel, Tunel, Tyravel, Uleni, Ulessen, Ulom, Ulvel, Ulver, Urns, Urvon, Uvalas, Uvalor, Uvani, Uvaram, Uveleth, Uvulas, Vadryon, Valaai, Valas, Valen, Valno, Vando, Vandram, Varo, Vavas, Vavyn, Vedaren, Vedralu, Vedrano, Velendas, Velni, Veloren, Veloth, Velothren, Velothril, Veralor, Verano, Verelas, Verendas, Verilnith, Viake, Vian, Vibato, Vidron, Vilas, Vinden, Volos, Vules Alas, Aran, Arys, Beran, Dareleth, Dulo, Fadathram, Falas, Favel, Gimothran, Helan, Hlervi, Llando, Marvani, Othrelas, Raviro, Redoran, Rethandus, Rothan, Salothan, Salothran, Salvel, Samarys, Sandas, Telvayn, Thalas, Tharys, Vandus, Verelnim

Oblivion

Dalvilu Arano, Serethi Aren, Athram, Drad, Dreth, Indarys, Lythandas, Norvalo, Othran Adas, Adus, Alor, Andaren, Areleth, Arenim, Daren, Devani, Dolovas, Douar, Dralas, Dran, Drarara, Dreleth, Dren, Drothan, Fandas, Faram, Farano, Gatharian, Girith, Helas, Henim, Hlaalu, Hlaren, Hlavel, Hlervu, Lerano, Llaram, Llethro, Lonavo, Malvulis, Maryon, Morvayn, Nedaren, Nethan, Norvalo, Nyrandil, Orethi, Oreyn, Othrelas, Ravel, Ralvel, Relas, Romalen, Romayn, Sarandas, Savel, Selas, Selvani, Selvilo, Sendas, Senim, Seran, Seringi, Thelas, Thelis, Theran, Ules, Ulven, Uvani, Uvenim, Vamori, Verenim, Verethi

Данмерские имена Вилендеров.
Мужские имена

Mausur Ainab, Maeonius, Missun, Mubdan, Odairan, Zallit 1x: Ababael, Abassel, Abibaal, Abishpulu, Adairan, Adaishah, Addammus, Addarnat, Adibael, Ahasour, Ahaz, Ainab, Ainat, Anasour, Anit, Asha-Ammu, Ashibaal, Ashu-Ahhe, Ashuma-Nud, Ashur-Dan, Assaba-Bentus, Assallit, Assamanut, Assamma-Idan, Assantus, Assatlit, Assemmus, Assurdan, Balur, Beden, Conoon, Dakin, Dralas, Dun-Ilu, Dunsalipal, Dutadalk, Elibael, Emul-Ran, Erur-Dan, Esar-Don, Esib-Nummu, Hainab, Hairan, Han-Ammu, Hannat, Hassour, Hemus, Hentus, Hetman, Hibaddar, Hinammu, Hirarend, Ibarnadad, Ibasour, Ilasour, Kanat, Kanit, Kanud, Kashtes, Kaushad, Kausi, Kind, Kitbael, Kummi-Namus, Kund, Lassour, Mabarrabael, Maeonius, Maesat, Mal, Malay, Manat, Mansilamat, Massarapal, Massour, Mibdinahaz, Minassour, Minisun, Minnibi, Musan, Mut, Nind, Ninimilk, Ninirrasour, Nirait, Nund, Odaishah, Ohibaal, Patababi, Patus, Pilun, Punibi, Ranabi, Sakin, Sakulerib, Sal, Salattanat, Salay, Salmat, Salmus, Sannit, Sargon, Seldus, Selk, Selkirnemus, Shabinbael, Shanat, Shanit, Shannat, Shanud, Shargon, Shilipuran, Shimsun, Shin, Shipal, Shirerib, Shullay, Subenend, Sul-Matuul, Talkin, Teshmus, Tibdan, Tinti, Tis, Truan, Tubilalk, Tussurradad, Ulabael, Ulath-Pal, Yahaz, Yakin, Yakum, Yan, Yanit, Yantus, Yapal, Yassour, Yeherradad, Yen, Yenammu, Zabamund, Zabarbael, Zainat, Zairan, Zalabelk, Zalit, Zallay, Zanat, Zanmulk, Zebba, Zebdusipal, Zelaku, Zelay, Zenabi, Zennammu

Женские имена

Mamaea Maniraí, Manu, Nummu, Shara, Zebba 1x: Addut-Lamanu, Adusamsí, Ahanabí, Ansu, Antu, Ashamanu, Asharaplí, Ashumanu, Assamanu, Assí, Assímusa, Assírarí, Assumanu, Benudní, Berapli, Díssu, Elítlaya, Elumabí, hainab, hairan, hanaraí, hannabí, hansí, hínummu, Ibanammu, Kammu, Kausha, Kummu, Kuraplí, Kushíshí, Lanabí, Maela, Maelí, Mamusa, Manabí, Manat, Man-Ilu, Maniraí, Mídnabí, Mí-Ilu, Mílynea, Mímanu, Mínabíbí, Míssamsí, Munbebí, Musa, Nammu, Níbaní, Níraí, Peakstar, Pílu, Raíshí, Rasamsí, Rawía, Sakíran, Samsí, Santintí, Seba, Sen, Senípu, Shalí, Shallath-Píremus, Shínammu, Shíshí, Shulkí, Shullay, Sínnammu, Sonummu, Tashpí, Tíssamsí, Tunípy, Tussí, Ulíbabí, Ulísamsí, Urshamusa, Vabbar, Yanabaní, Yan-Ahhe, Yaníbí, Yenabí, Zaba, Zabí, Zanummu, Zennammu, Zula

Фамилии

Vabdas Almu, Man-llu, Mantití, Yahaz, Zaínsubaní, Zama-Rasour 1x: Abalkala, Abelmawía, Addararí, Addaríbantes, Addínibí, Addunípu, Adídshína, Adur-Dan, Ahalkalun, Ahanídíran, Akín, Anurnudaí, Ashalkímallít, Ashananapal, Ashapaladdon, Asharaplí, Ashar-Dad, Ashar-Don, Asharnalít, Ashíbael, Ashí-Iddan, Ashírbíbí, Ashíshpalírdan, Ashumallít, Ashummí-Ammus, Ashunbabí, Ashun-Idantus, Ashurnasaddas, Ashushshírarí, Assalatammís, Assannabalít, Assantínalít, Assaplít, Assarbeberíb, Assardarainat, Assardídaíran, Assarníbaní, Assarnuridan, Assarrapanat, Assarrímísun, Assattadaíshah, Assebíriddan, Assemmus, Asserbassalít, Asserrumusa, Assíllaríran, Assínabí, Assíntashíran, Assírnararí, Assonírishpal, Assudíraplít, Assudnílamat, Assullínbanud, Assumanallít, Assunbahanammu, Assunudadnud, Assurnaraíran, Assurnípílu, Assurnumanít, Assurnumausur, Assutladaínab, Assutlanípal, Atínsabía, Bael, Benamamat, Chodala, Darírnaddunumm, Dínadad, Dudnebísun, Dun-Ahhe, Dunsamsí, Elarrapal, Enturnabaelul, Eraíshah, Eramarellaku, Erarbadon, Erushara, Esatlíballít, Esurarnat, Esurnadarpal, Gíladren, Gílu, hainnabíbí, hainterarí, hairshashíshí, hairshumusa, hansar, Ilabael, Ilath-Pal, Ilurnubíshpal, Kaushad, Kaushmamanu, Kaushmínípu, Kíl, Kummímmídan, Kuntarnammu, Kutebaní, Lalansour, Lasamsí, Laserbillahemmí, Maesa, Maessabíbí, Maliíran, Malman-Ammu, Mannanalít, Mantashpí, Massítísun, Matluberíb, Míbíshanít, Mírathrernenum, Mírpal, Mírshamammu, Muddumummu, Nerendus, Níladon, Odímabesser, Odín-Ahhe, Odírnapal, Pansamsí, Pudashara, Puntumísun, Radansour, Ranarbatus, Rapli, Saddarnuran, Saharnatturaplí, Saladníus, Salkatanat, Salvu, Samma, Sammalamus, Samsí, Sanammasour, Santumatus, Sehabaní, Selítbael, Selkín-Adda, Senatbael, Serdímapal, Serímílk, Sershurrapal, Shalarnetus, Shamírbasour, Shand, Shashípal, Shashmassamsí, Shílansour, Shímmabadas, Shín-Ilu, Shínírbael, Shíshara, Síddurnanít, Sobbínísun, Sobdíshapal, Sonnerralít, Subaddamael, Tansumíran, Tíbashípal, Tímmíríran, Tímsar-Dadísun, Ududnabía, Ulannanít, Ularshanentus, Ulírbabí, Urshan-Adaíran, Urshummarnamus, Urshumusa, Varnan-Adda, Yansurnummu, Yanumíbaal, Yasalmíbaal, Yassabísun, Yentímílal, Yessur-Dísadon, Zabamat, Zabynatus, Zaínab, Zaíntashara, Zansatanít, Zeba-Adad, Zelma-Alít, Zenammu

Империи

Мужские имена

Morrowind

Crito Aebondeius, Afer, Albecius, Allian, Antonius, Apelles, Ariulcabor, Arius, Arlowe, Arrinis, Astius, Attelivupis, Audenian, Augurius, Aunius, Bacola, Baro, Benunius, Burcanius, Caccian, Caius, Calvario, Calvus, Canctunian, Capiton, Cassius, Carnius, Cavortius, Cidius, Cimber, Clagius, Clasomo, Clecentor, Clibergus, Cocistian, Codus, Coirtene, Constans, Corrudus, Crassius, Crottus, Crulius, Cunius, Darius, Depusanis, Drusus, Dunius, Durus, Duvianus, Ertius, Esdrufus, Falco, Falx, Fandus, Frinnius, Furius, Ganciele, Gergio, Glallian, Granius, Gratian, Gualtierus, hasphat, Ignatius, Ildogesto, Ilnori, Iratian, Iulus, Jonus, Larisus, Larrius, Letreius, Levus, Lucan, Lucretinaus, Lurius, Luspinian, Luven, Malpenix, Manilian, Marsus, Masque, Matus, Mecilvus, Miles, Molvirian, Moris, Murberius, Murudius, Mus, Namanian, Naspis, Natalinus, Nirtunus, Nitterius, Oritius, Percius, Pilper, Pilus, Plitinius, Processus, Procyon, Pustula, Raxle, Reberio, Rufinus, Sabinus, Saenus, Saprius, Sauleius, Scelian, Segunivus, Seliulus, Sellus, Senilias, Silius, Sirollus, Sitialius, Somutis, Stentus, Stlubo, Strillian, Surus, Synnolian, Tappius, Tasellis, Ticemius, Tienius, Tininnus, Trebonius, Turedus, Tyronius, Vala, Valgus, Valvius, Vantustius, Varian, Varus, Vasesius, Vertilvius, Vinnus, Vodunius, Wulf, Zeno

Oblivion

Antus, Belisarius, Berich, Jesan, Sergius 1Adamus, Adrian, Aloys, Amantius, Amiel, Amminus, Ancus, Andreas, Arcturus, Arentus, Ashtus, Audens, Baszone, Betto, Bremman, Brielus, Brotch, Bruccius, Bruscius, Bruscus, Carius, Carmalo, Carodus, Cartrus, Casta, Cicero, Claudius, Collatinus, Contumeliorus, Corvus, Cosmus, Cyronin, Danus, Decentius, Denel, Dion, Draninus, Dyus, Eduard, Fadus, Fagus, Fortis, Fralav, Gaius, Galtus, Garrus, Gellius, Gemellus, Gerich, Giovanni, Glenroy, Gregory, helvius, helvo, hieronymus, hirrus, humilis, Ilav, Ilend, Iniel, Inius, Irlav, Itius, Januarius, Janus, Jaras, Jirolin, Jiv, Kantav, Kaslowyn, Kastav, Langley, Laythe, Lerexus, Ley, Lorgren, Lucien, Lurio, Luther, Malintus, Marinus, Marius, Maro, Martin, Mattius, Melus, Menien, Mercator, Natch, Nermus, Nigidius, Olvus, Ontus, Ormellius, Otius, Pelagius, Pinarus, Piner, Plautis, Primo, Rallus, Raminus, Regulus, Reman, Rielus, Rimalus, Ris, Roliand, Rufrius, Savlian, Servatius, Stantus, Steffan, Sulinus, Surius, Tertius, Tertullian, Toutius, Trenus, Uriel, Valandrus, Valus, Vandorallen, Vantus, Velan, Velus, Velwyn, Viator, Viranus, Vlanarus, Vlanhonder, Vlarimil, Vontan, Vontus

Женские имена

Morrowind

Adraria, Agrippina, Ahetotis, Alcedonia, Apronia, Arenara, Audania, Blatta, Cania, Canodia, Cargas, Catia, Cinda, Cinia, Clilias, Coventina, Craetia, Eloe, Emelia, Eponis, Ettiene, Fallaise, Fammana, Fentula, Flacassia, Flaenia, Fralvia, Fruscia, Gaea, Germia, horulia, Idonea, Isobel, Ladia, Lalaine, Lalatia, Larienna, Lassinia, Laurina, Leone, Livia, Lunia, Maesa, Marara, Moria, Nebia, Pallia, Pania, Pelena, Pellecia, Peregrina, Pritia, Raesa, Ruccia, Sabrina, Sarmosia, Selvia, Severa, Severia, Solea, Syloria, Thraccenia, Vala, Vianis, Viatrix, Viccia, Vilbia, Volrina

Oblivion

Alessia, Ida, Jena , Selene Aia, Ariela, Arnora, Arriana, Astia, Augusta, Aviera, Avita, Britta, Bronsila, Buntara, Caelia, Caldana, Camilla, Carmana, Casta, Caula, Dumania, Dynari, Erina, Etira, Faustina, Gruiand, herminia, Isa, Ita, Janonia, Jantus, Jastia, Jastira, Javolia, Julitta, Lenka, Lucina, Lyra, Marana, Mariana, Marlena, Martina, Millona, Narina, Naspia, Perennia, Pista, Praxedes, Rena, Renee, Restita, Rona, Rosentia, Rusia, Salonia, Schlera, Selena, Sibylla, Silana, Simplicia, Tertia, Una, Viera, Vilena, Vinicia, Ysabel

Pamuluu

Morrowind

Aurrus, Cadiusus, Faustus, Flaccus, herennia, Olcinius, Pullia, Tullius Abitius, Acicius, Acilius, Aerius, Afronia, Agrudilius, Albarnian, Albuttian, Alfena, Alleius, Amatius, Amiulusus, Amnis, Amphia, Angius, Antabolis, Apinia, Artoria, Artorius, Atrius, Baenius, Berne, Blonia, Burtilius, Caerellius, Callonus, Carbo, Caro, Carius, Catanius, Catius, Catraso, Cedus, Celata, Ceno, Cerunia, Cines, Claevius, Clanler, Closcius, Cnisia, Colollius, Conciatius, Conician, Cosades, Crito, Crunus, Cullian, Curio, Delitian, Denian, Dergius, Douar, Duronia, Egnatius, Entius, Esdrecus, Essagan, Facian, Famalius, Fauseius, Felannus, Flaeus, Flarugrius, Flavonius, Fulbenus, Fulcinius, Furotis, Gabenagus, Gabinia, Galenus, Gloriosus, Granius, Gratius, Gratus, Gravius, hanotepelus, harmevus, harsinia, hateria, herennius, hers, hertarian, horatius, Jannus, Jucanis, Jullalian, Laecinnius, Laenius, Lalelius, Leontiulonus, Liore, Lusius, Macrina, Macro, Magia, Magius, Mantedius, Maraennius, Maria, Marius, Maro, Matius, Maximus, Menanius, Mercius, Mero, Mevureius, Mico, Mido, Muco, Munia, Musilchiotus, Muspidius, Mussillius, Nigilius, Nuccius, Nuccusius, Nuncius, Olcinius, Oranius, Ostorius, Otiustiris, Palenix, Pelelius, Petilia, Pevengius, Plalocius, Platorius, Plebo, Ponius, Pontanian, Popillius, Posuceius, Pundus, Puruseius, Quarra, Quaspus, Rato, Roscius, Rulician, Saccus, Scerius, Scinia, Secunia, Sialius, Sibassius, Siruliulus, Sosia, Spurius, Statlilius, Talanian, Tiragrius, Truptor, Tunifus, Urgelian, Urgusiso, Urtius, Uulentanus, Valerius, Valius, Valodius, Vandacia, Vant, Vantinius, Varian, Varo, Varro, Velvus, Viciulus, Vinipter, Vitellia, Vitellius, Vunnis

Oblivion

Sintav 4x: Draconis 3x: Atius, Kvinchal, Odiil, Verus Afranius, Allectus, Aurunceia, Benirus, Bruiant, Caro, Donton, Doran, hassildor, Invel, Inventius, Marillin, Moslin, Ottus, Plotius, Septim, Sextius, Terentius, Umbranox Abor, Accius, Amnis, Ancharia, Ancrus, Andronicus, Andus, Annius, Antonius, Arcadia, Arius, Armina, Artellian, Auria, Avidius, Axius, Bincal, Blandia, Bradus, Broad, Broder, Brolus, Brussiner, Calidia, Calidius, Callidus, Calus, Cartia, Carvain, Catiotus, Cecia, Chenius, Cheynoslin, Cinna, Civello, Colus, Cosma, Clutumnus, Dannus, Darelliun, Decanius, Dralgoner, Duronia, Duronius, Faleria, Falvius, Favonius, Flavus, Flonius, Floria, Florius, Fralmoton, Gallenus, Garrana, Gavinius, Gawey, Geonette, Goldwine, Goneld, Gregori, hanus, hayn, hiriel, hodge, hosidius, hosidus, Idolus, Inian, Jarol, Jeranus, Jirich, Kaslowyn, Lachance, Laftrius, Lerus, Lex, Logellus, Lollia, Longus, Loran, Lovidicus, Lucina, Maborel, Maenius, Mallius, Matius, Melissaeia, Monrius, Nanus, Nirol, Nonius, Oholin, Opsius, Orania, Orius, Patneim, Petilius, Phillida, Pinder, Polus, Prelius, Prentus, Previa, Quintilius, Raman, Rian, Rienus, Rilian, Rosentia, Rufus, Runellius, Rusonius, Scribonia, Senarel, Senyan, Sestius, Statlilia, Trebatius, Truiand, Turrianus, Valga, Valus, Vanin, Varrid, Vassinus, Vedius, Vesnia, Viducia, Vinicius, Viria, Vlinorman, Vonius, Wavrick, Wotrus

Хаджиты

Имена хаджитов, особенно среди мужчин, часто имеют приставку перед ним, обычно, не всегда, разъединено апострофом.
Некоторые имена также пишутся через дефис суффикс (например '-Dar'), что, согласно Джобаши из Морровинда, считается
глупым. Значения приставок следующие:
Dar = вор, умный
Do = воин
Dro = дедушка\бабушка
J\Ja\Ji = холостяк, молодой взрослый
Jo = колдун, ученый
M\Ma = ребенок, ученик, обычно подразумевает девственность
Qa = неизвестный
Ra = актер
Ri = вождь рода
S = взрослый

Мужские имена

Morrowind

Baadargo, Dro'Barri, Dro'farahn, Dro'Qanar, Dro'Sakhar, Dro'Shavir, Dro'Tasarr, Dro'Zah, Dro'Zaymar, Dro'zharim, Dro'Zhirr, J'Dato, J'Dhannar, J'hanir, J'Jarsha, J'Jazha, J'Kara, Jobasha, Jodhur, Jo'Ren-Dar, Joshur, Jo'Thri-Dar, J'Raksa, J'Rasha, J'Saddha, J'Zamha, J'Zhirr, Ma'Dara, M'aiq, Ma'Jidarr, Ma'Khar, Ma'Zahn, M'nashi, M'Shan, Qa'Dar, Ra'Karim, Ra'Kothre, Ra'Mhirr, Ra'Sava, Ra'Tesh, Ra'Virr, Ra'Zahr, Ra'Zhid, Ri'Darsha, Ri'Dumiwa, Ri'Shajirr, Ri'Vassa, Ri'Zaadha, S'Bakha, Sholani, S'Radirr, S'Rava, S'Raverr, S'Renji, S'Vandra, S'virr, Thengil, Urjorad, Wadarkhu

Oblivion

Bhisha, Dro'shanji, hassiri, J'baana, J'Baasha, J'bari, J'Ghasta, J'mhad, J'riska, J'skar, J'zidzo, J'zin-Dar, Ja'Fazir, K'Sharr, M'aiq, Ma'Raska, Ma'zaddha, M'dasha, M'desi, M'dirr, M'raaj-Dar, Ranarr-Jo, R'vanni, Ra'dirsha, Ra'Jahirr, Ra'Jhan, Ra'jiradh, Ri'Bassa, Ri'Jirr, Ri'Zakar, S'drassa, S'rathad, S'razirr, S'shani, Urjabhi

Женские имена

Morrowind

Abanji, Adanja, Addhiranirr, Adharanji, Affri, Ahdahni, Ahdni, Ahdri, Ahjara, Ahnarra, Ahnassi, Ahndahra, Ahnia, Ahnisa, Ahzini, Aina, Ajira, Anjari, Arabhi, Aravi, Ashidasha, Bahdahna, Bahdrashi, Baissa, Bhusari, Chirranirr, Dahleena, Dahnara, Ekapi, harassa, habasi, Idhassi, Inerri, Inorra, Kaasha, Khamuzi, Khazura, Khinjarsi, Kiseena, Kishni, Kisimba, Kisisa, Nisaba, Rabinna, Shaba, Shivani, Shotherra, Shunari, Tsabhi, Tsajadhi, Tsalani, Tsani, Tsiya, Tsrazami, Ubaasi, Udarra, Unjara, Vanjirra, Zahraji

Oblivion

Abhuki, Ahdarji, Ahjazda, Ashni, Atrabhi, Ayisha, Dro'Nahrahe, Kishashi, Nahsi, Ra'jhera, S'fara, S'jirra, S'kasha, S'Krivva, S'mirra, S'thasa, Shamada, Shomara, Shuravi, Talasma, Tsalajma, Tsarrina, Tsavi, Tsramla, Tsrava, Vajhira, Yushi, Zabhila, Zahrasha Kojer

Норды

Мужские имена

Morrowind

haki Abbard, Adding, Aenar, Agning, Alfhedil, Allding, Alof, Alvring, Andrelheim, Areas, Arkming, Arnskar, Audmund, Balfring, Barirrid, Baslod, Bathmar, Bato, Bedraflod, Bedrir, Bjadmund, Bormir, Botrir, Brandr, Briring, Bronrod, Brurid, Batou, Bryngrim, Brynjolfr, Cristus, Daglin, Dathman, Dryngheid, Eifid, Engar, Ennbjof, Ergnir, Erich, Fanar, Fjol, Fjorgeir, Fjori, Fjorkvar, Fjorrod, Forstaag, Fraki, Frald, Frik, Garding, Geilir, Godrod, Gogrek, Graring, Gudling, haakon, haening, haesmar, hagrad, hakar, hallvaror, halof, hamlof, hamvir, hefadmir, heidmir, heifnir, herd, higil, hirnir, hisin, hjoldir, hjrondir, hlar, hloggar, hlora, hlormar, hodlismod, hoki, holmar, honthjolf, horstar, hrargal, hrisskar, hroldar, hrondar, hrundi, hulgarth, hurg, hurnfing, hurolf, hylf, Idlami, Ingmar, Itar, Jolgeir, Kjeld, Knurguri, Korst, Kunthar, Lassnr, Lorod, Maering, Mendel, Norring, Odmi, Onmi, Ormvard, Pelf, Radd, Raflod, Rakoslod, Ranmir, Reinhardt, Rigmor, Roggvar, Rolf, Saetring, Sarnir, Sattir, Savard, Sifknir, Sigvatr, Sittar, Sjarnfid, Sjoring, Sjorvar, Skjoldr, Snadir, Snedbrir, Snorri, Sold, Sor, Sorkvild, Star, Svog, Tharsten, Thongar, Thorek, Thormoor, Throknolf, Thrud, Thurek, Toralf, Tymvaul, Ulfgar, Urfing, Valgeir, Valund, Velfred, Vigunn, Virgerd, Vongvild, Yngling

Oblivion

Agarmir, Agnar, Algot, Beirir, Bittneld, Bjalfi, Burd, Carsten, Eitar, Esbern, Fafnir, Fjotreid, Jofnhild, Geimund, Gromm, Gukimir, Gunder, Gundlar, hafid, hamlof, hans, havilstein, heinrich, henrik, hil, hjar, hlofgar, holger, honmund, horkvir, hridi, hrol, Irroke, Iver, Jayred, Jesper, Jollring, Jorck, Jorundr, Kalthar, Keld, Larthjar, Logvaar, Lorenz, Lorkmir, Lynch, Manheim, Mogens, Nels, Newheim, Niels, Olav, Olfand, Ongar, Orgnolf, Ortis, Regner, Reistr, Rolgarel, Roliand, Snar, Sten, Storn, Styrbjorn, Tolgan, Torbal, Torolf, Tove, Ulfgar, Valdemar, Vidkun, Vigge, Wilhelm, Wrath, Yngvar

Женские имена

Morrowind

Aeta, Aldi, Anja, Aumsi, Barri, Bergljot, Brasteir, Eigma, Eiruki, Ekkhi, Erna, Eydis, Fryfnhild, Fryssa, Greidil, Grerid, haema, heddvild, helga, hidar, hjotra, holmgeira, horski, hreirek, hroa, hrordis, hyring, Igna, Ilfhild, Imsin, Ingokning, Jolding, Kar, Kili, Kjolver, Kolfinna, Lisaa, Merta, Mette, Olfeigr, Ondi, Rangela, Ringvild, Risi, Rostlogi, Runa, Siri, Sottilde, Svenja, Thalestris, Thunmund, Ulfrun, Ursine, Val, Vori, Ygfa

Oblivion

Agata, Agnete, Alga, Edla, Else, Emfrid, Eyja, hjolfrodi, Jensine, Kirsten, Maeva, Malene, Margarte, Maren, Merete, Olava, Petrine, Rigmor, Rona, Signy, Sigrid, Skjorta, Ulrika, Vigdis

Прозвища нордов

У нордов нет фамилий, но они часто ставят перед или после имени прозвище.

Morrowind

half-Troll, hard-heart, Ice-Mane, the Bold Axe-Wife, Blue-Tooth, Bold-Lute, Crazy, Deep-Raed, Elf-hewer, Farseer, Fine-hair, Fire-Eye, Flat-Foot, Fork-Beard, Gray-Wave, hairy-Breeks, halfhand, hard-Mouth, heart-Fang, hearth-healer, highlander, home-Wrecker, horse-Mouth, Long-Leg, Long-Tooth, Red-Spear, Red-tooth, Snow-Song, Swift-Sailer, Tallowhand, the Bloody, the Braggart, the Candle, the Clerk, the Craven, the Crow, the

Dreamer, the Easterner, the Fair, the Flayer, the Gentle, the Halt, the Harrier, the Lean, the Long, the Mumbling, the Outlaw, the Peacock, the Quiet, the Rascal, the Raven, the Roarer, the Seal, the Smith, the Stone, the Stout, the Strange, the Strong, the Sweltering, the Unending, the Unworthy, the White, the Wild, Wave-Breaker, Whitebeard, Wind-Eye, Wine-Sot, Wolf-Runner

Oblivion

Bear-Arm, Black-Nail, Dark-heart, Doom-Sayer, Fetid, Fog-Eye, God-hater, hairy-Legs, hoar-Blood, hollowleg, home-Wrecker, Maulhand, Oaken-hull, of the Isles, Ice-Veins, Bog-Trotter, the Burly, the Buxom, the Cautious, the Contemptible, the Cook, the Curse-Bringer, the Fair, the Harrier, the Laggard, the Naughty, the Northerner, the Outcast, the Pickled, the Portly, Red-Tooth, the Rotted, the Seal, the Sufficient, the Tall, the Ugly, the Unrestful, the Unwavering, the Wide, the World-Weary, the Worm, Wind- Shifter

Орки

Мужские имена

Morrowind

Moghakh Atulg, Azuk, Bagamul, Bakh, Baronk, Bashag, Bazgulub, Bogakh, Borug, Both, Bugdul, Bugharz, Bugrash, Bugrol, Bumbub, Burul, Dul, Dular, Duluk, Duma, Dumbuk, Dumburz, Dur, Durbul, Durgash, Durz, Durzol, Durzub, Durzum, Garothmuk, Garzonk, Gashna, Ghamborz, Ghamonk, Ghoragdush, Ghorlorz, Glush, Grat, Guarg, Gurak, Khadba, Khagra, Khargol, Koffutto, Largakh, Lorbumol, Lorzub, Lugdum, Lugrub, Lurog, Mash, Matuk, Mauhul, Mazorn, Mol, Morbash, Mug, Mugdul, Muk, Murag, Murkub, Murzol, Muzgonk, Nag, Nar, Nash, Ogrul, Ogrumbu, Olfin, Olumba, Orakh, Rogdul, Shakh, Shamar, Shamob, Shargam, Sharkub, Shat, Shulong, Shura, Shurkul, Shuzug, Snaglak, Snakha, Snat, Ugdumph, Ughash, Ulam, Umug, Uram, Urim, Urul, Urzog, Ushamph, Yadba, Yagak, Yak, Yam, Yambagorn, Yambul, Yargol, Yashnarz, Yatur

Oblivion

Agronak, Bat, Bazur, Brugo, Bogrum, Brag, Brokil, Bugak, Burz, Dubok, Dul, Dulfish, Dumag, Dulphumph, Gaturn, Gogron, Gorgo, Graklak, Graman, Grommok, Gul, Hanz, Krognak, Kurdan, Kurz, Rugdumph, Lum, Lumdum, Luronk, Magra, Magub, Maknok, Mug, Orok, Shagol, Shagrol, Shobob, Shum, Ulmug, Urbul, Urul, Ushnar, Uzul

Женские имена

Morrowind

Agrob, Badbog, Bashuk, Bogdub, Bugdurash, Bula, Bulak, Bulfim, Bum, Burzob, Burub, Dura, Durgat, Durz, Gashnakh, Ghob, Glasha, Glob, Gluronk, Gonk, Grat, Grazob, Gulfim, Kharzug, Lagakh, Lambug, Lazgar, Mogak, Morn, Murob, Murzush, Nargol, Rolfish, Orbul, Ragash, Rulfim, Shadbak, Shagar, Shagdub, Sharn, Sharog, Shazgob, Shelur, Uloth, Ulumpha, Urzoth, Urzul, Ushat, Ushug, Yazgash

Oblivion

Batul, Borba, Bumph, Homraz, Rogbut, Mazoga, Mog, Mor, Oghash, Rogmesh, Snak, Ugak, Umog

Фамилии

Перед фамилиями всегда ставится приставка в зависимости от пола : "gro-" для мужчин и "gra-" для женщин. и сопровождаются именем отца или матери в зависмости от пола.

Morrowind

Bagdub, Bulfim, Ulfish Agadbu, Aglakh, Agum, Atumph, Azorku, Badbu, Bagrat, Bagul, Bamog, Bar, Bargamph, Bashnag, Bat, Batul, Boga, Bogamakh, Bogharz, Bogla, Boglar, Bogrol, Boguk, Bol, Bolak, Borbog, Borbul, Bug, Bugarn, Bulag, Bularz, Bulfish, Burbug, Burish, Burol, Buzga, Dugul, Dul, Dula, Dulob, Dumul, Dumulg, Durga, Durog, Durug, Dush, Gashel, Gat, Ghash, Ghasharzol, Gholfim, Gholob, Ghorak, Glorzuf, Gluk, Glurkub, Gor, Gorzog, Grambak, Gruzgob, Gulfim, Gurakh, Gurub, Kashug, Khagdum, Kharbush, Kharz, Khash, Khashnar, Khatub, Khazor, Lag, Lagdub, Largum, Lazgarn, Loghash, Logob, Logrob, Lorga, Lumbuk, Lumob, Lurkul, Lurn, Luzgan, Magar, Magrish, Mar, Marob, Mashnar, Mogduk, Moghakh, Mughol, Muk, Mulakh, Murgol, Murug, Murz, Muzgob, Muzgub, Muzgur, Ogar, Ogdub, Ogdum, Olor, Olurba, Orbuma, Rimph, Rugob, Rush, Rushub, Shadbuk, Shagdub, Shagdulg, Shagrak, Shagramph, Shak, Sham, Shamub, Sharbag, Sharga, Sharob, Sharolg, Shat, Shatub, Shazog, Shug, Shugarz, Shugham, Shula, Shulor, Shumba, Shuzgub, Skandar, Snagarz, Snagdu, Ufthamph, Uftharz, Ugruma, Ular, Ulfimph, Urgak, Ushar, Ushug, Ushul, Uzgurn, Uzuk, Yagarz, Yak, Yargul, Yarzol

Oblivion

Baroth, Coblug, Marad, Mogakh, Orum, Shurgak Agamph, Barak, Bargol, Bharg, Bol, Bonk, Brok, Buglump, Bumph, Bura, Burbog, Cromgog, Dragol, Galash, Gamorn, Gash, Gharz, Ghoth, Glurzog, Golpok, Gonk, Grulam, Hubrag, Khash, Magul, Malog, Morgrump, Murgak, Naybek, Orkulg, Orkul, Rugdush, Shadborgob, Shagk, Sharob, Shatur, Shug, Shura, Ugdub, Urgash, Uzgash, Uzug, Yarug

Редгарды

Мужские имена

Morrowind

Achel, Alusaron, Bodean, Camas, Chark, Chrelm, Cluson, Daracy, Daron, Din, Dinok, Domalen, Dortodd, Dudley, Ennah, Farmin, Frink, Gancolm, Garry, Glannison, Gor, Hasell, Hickim, Hinald, Ian, Ilden, Iminda, Irgola, Jart, Jathlanie, Jeleen, Jelin, Jim, Jine, Jon, Jonis, Kalorter, Karrod, Kaye, Lanald, Lesley, Lidebras, Nachael, Nannithon, Nistacey, Penald, Raccan, Raig, Rinina, Rissinia, Sader, Sason, Shenk, Silasson, Sorian, Soscean, Stargel, Stenet, Sterdecan, Sticey, Therdon, Torline, Tralan, Trasteve, Vilamon, Waylas, Wayn

Oblivion

Alonzo, Amir, Armand, Athon, Azani, Azzan, Baurus, Boldon, Borissean, Casimir, Cirroc, Curtis, Cyrus, Delmar, Demetrius, Dorian, Ernest, Casnar, Gogan, Haekwon, Hillod, Isleif, Jair, Jalbert, Juncan, Kewan, Kinther, Kithlan, Lathon, Limark, Neville, Orinthal, Orrin, Owyn, Phintias, Pranal, Pyke, Relan, Rellian, Rhano, Roderick, Ruslan, Shamar, Shelden, Stanet, Taran, Thedret, Trayvond, Varnado, Wallace, Wilbur, Willet, Winson

Женские имена

Morrowind

Alusannah, Ancola, Anora, Balan, Caminda, Chalone, Dandsa, Davina, Domba, Dulian, Elone, Ena, Enjine, Erla, Ery, Gwen, Hussonia, Jaline, Jamie, Jeanne, Jolda, Kanet, Karlirah, Kati, Katie, Kirginia, Laire, Landa, Lette, Malexa, Manicky, Margonet, Miniel, Mirisa, Monsey, Nanine, Neminda, Pemenie, Relinda, Rithleen, Senyndie, Shardie, Sinia, Sulesa, Tiela, Todwendy

Oblivion

Angelie, Ashanta, Branwen, Carmen, Chanel, Clesa, Dhola, Eletta, Isolde, Jearl, Kiara, Lashana, Maelona, Minerva, Mirisa, Neesha, Oleta, Rasheda, Rienna, Rohssan, Rona, Shafaye, Shameer, Shelley, Sherina, Tamika, Tavia, Tenville, Tierra, Trevaia

Фамилии

У большинства редгардов нет фамилий, но несколько примеров есть:

Morrowind

Hawker, Ruuz, Mirel, Stacey

Oblivion

Litte Blackheart, Christophe

Дремора

Morrowind

Anhaedra, Krazzt, Dregas Volar

Oblivion

Kathutet, Orthe, Ranyu, Amkaos

Золотые Святые

Женские имена

Morrowind

Staada

Oblivion

Desha, Chuna, Kaneh, Issmi, Staada, Zudeh

Темные Соблазнители

Oblivion

Adeo, Dylora, Jansa, Nelrene, Stela, Udico, Ulfri, Vika

Доспехи

В Тамриэле, будь вы наемником, паломником или путешественником, вам понадобятся доспехи. Щиты дают дополнительную защиту, но ограничивают ваш выбор оружия одноручным. Есть два основных вида щитов. Стандартный щит и ростовой щит, который куда больше и тяжелее. Используй щиты побольше, если ты силен и вынослив. Различные материалы могут быть тяжелее или легче, но эффективность твоего обращения со щитом зависит от твоих навыков в использовании легкой, средней и тяжелой брони. Что касается доспехов, сначала выберите панцирь для торса, наколенники, шлем и ботинки. Не забудьте о наплечниках, нарукавниках и рукавицах. Смотрите, чтобы ваши доспехи не были слишком тяжелыми, иначе вы быстро будете уставать в бою.

Доспехи бывают трех видов: легкие, средние и тяжелые. Легкие доспехи быстро изнашиваются, но позволяют быстро передвигаться. Тяжелые доспехи замедляют ход, и их обладатель быстро устает. Средние доспехи являются сочетанием легких и тяжелых. Можно вообще не носить доспехов, избегая атак врага. Тяжелые доспехи, стиль 'легионер' или 'рыцарь' на западе и 'эбонитовый' на востоке, требуют большой силы и выносливости. Легкие доспехи, стиль 'ополчение' на западе и 'эшлендер' на востоке, удобны для быстрых и ловких. Средние доспехи, стиль 'имперский страж' на западе и 'Великий Дом' на востоке, являются компромиссом между тяжелым и легким типами, уравновешивая защиту и подвижность.
В Морровинде встречаются еще несколько типов менее распространенных экзотических доспехов.

И несколько советов от Орков - прирожденных мастеров боя. Во-первых, носите столько доспехов, чтобы вы могли воевать, не теряя сознание от излишнего веса. Во-вторых, используйте доспехи, которые соответствуют вашему стилю боя - легкие, средние или тяжелые. В-третьих, следите за состоянием ваших доспехов. Со временем они теряют свою эффективность; изношенные доспехи весят столько же, как и новые, но защищают хуже. В-четвертых, покупайте доспехи лучшего качества. В-пятых, если вы привыкли не носить доспехи в бою, то они будут вам только мешать.

Хитин

Хитин - исконный данмерский материал, изготавливаемый из легких панцирей местных животных. Обычно слои хитина покрывают растениями, шалком и клеем из смолы жуков и производят крепкое и гибкое оружие и удобные доспехи. Зазубренные края исходного материала служат для создания особенно опасных кинжалов и рубящего оружия.

Железо

Веками дешевое и прочное железное и усиленное железом оружие и доспехи изготовлялись в большом количестве для Легионов. Это и подобным образом сделанное железное оружие распространено по всей Империи.

Сталь

Сталь - это стандартный материал, который используется для изготовления снаряжения для элитных частей Легиона. Благородные, купцы и профессиональные наемники отдают предпочтение Имперской высококачественной стали. Остальные виды экзотического оружия (в частности, танто и катаны, исполненные в Акавирском стиле) также изготовляют из такой стали.

Серебро

Высококачественная сталь покрывается серебром из-за тайных свойств этого драгоценного метала, точнее, из-за того, как он влияет на плоть магических и сверхъестественных существ. Обеспеченные аристократы и пижоны устраивают спортивные бои с таким оружием из-за его несомненной элегантности.

Материал двемеров

Это усовершенствованное и элегантное оружие противостоит коррозии и сохраняет остроту, несмотря на частое использование. Оно выделяется из всех характерных реликвий вымершей расы Двемеров. Предприимчивые путешественники рискуют своей жизнью, чтобы найти это богато украшенное тяжелое оружие в Гномских руинах, разбросанных по всему Тамриэлю.

Северная сталь

Северная сталь выпускается по секретным технологиям кузнецов-нордлингов. Изделия из нее гравируют рунами на манер легендарных магов-воинов Скайрима.

Стекло

Из стекла изготавливается легкое и элегантное оружие Высоких Эльфов, которое демонстрирует экстравагантное использование редких металлов; режущие грани сделаны из редких кристаллических материалов. Дуэлянты и наемные убийцы очень любят деликатный баланс и зловещую остроту стеклянного оружия. Доспехи из стекла сочетают в себе прочность и малый вес.

Эбонит

Эбонитовое оружие изготовляют из редкой породы вулканического стекла, который можно найти только в скрытых месторождениях и поверхностных отложениях лавы Красной Горы на Вварденфелле. "Эбонитовый" означает блестящую черную гладкую поверхность эбонитового оружия.

Даэдрик

Даэдрическое оружие и доспехи изготавливаются из эбонита-сырца, который искусно очищается с помощью магических веществ, добытых из младших существ Забвения. Данный процесс не из приятных, так как в нем замешаны Даэдры а оружие хранит эхо неестественно долгих страданий, которым подвергались существа в ходе изготовления оружия. Даэдрическое оружие самое редкое и дорогое из всех известных в Тамриэле.

Легкие доспехи

Легкие доспехи, на западе называемые 'народными', а на востоке 'эшлендскими', сохраняют скорость и ловкость воина. Навык легких доспехов позволяет передвигаться и защищаться в легких, гибких доспехах, таких как кожаные, из шкуры, меха, хитина и стекла.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Доспехи								
Хитиновый доспех	25.0	155	10	300	11+ЛВ	-	-	-
Доспех кожи нетча	55	167	6	210	11+ЛВ	-	-	-
Меховые доспехи	29	107	6	150	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Волчья броня	30	5150	60	150	12+ЛВ	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Мифриловый доспех	26	5500	12	480	12+ЛВ	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Доспехи темного братства	16	32000	10	300	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	+1 восприятие
Броня из снежного волка	30.00	35000	-	325	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду
Стеклянные доспехи	44.00	92800	15	1500	14+ЛВ	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопр. огню, электричеству.
Щиты								
Хитиновый щит	4.00	22	25	200	+1	-	-	-
Щит Бесстрашного	4.00	35	25	200	+1	-	-	-
Велотийский щит	4.00	85	25	200	+1	-	-	-
Щит Велоти	4.00	85	25	200	+1	-	-	-
Ростовой щит Велоти	9.00	150	22	300	+1	-	-	-
Хитиновый ростовой щит	6.00	132	37	260	+1	-	-	-
Щит кожи нетча	6.00	17	15	100	+1	-	-	-
Ростовой щит кожи нетча	9.00	25	23	100	+1	-	-	-
Северный меховой щит	5	25	6	90	+1	Помеха		Сопротивление холоду
Волчий щит	8.0	1000	50	100	+2	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Мифриловый Щит	4,4	1150	12	1560	+2	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Щит из снежного волка	7.0	3000	-	100	+2	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду
Стеклянный щит	9.00	13600	30	1000	+2	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопр. огню, электричеству.
Стеклянный ростовой щит	10.00	20000	45	1100	+3	-	Ловкость 16 Сила 11	Сопр. огню, электричеству.

Хитиновые доспехи

Виды доспехов 'милиция' (Западный) и 'Эшлендер' (Восточный) - это дешевые кожаные доспехи - легкие доспехи. Восточные хитиновые доспехи гораздо лучше Западных кожаных доспехов, они предоставляют лучшую защиту, особенно если учитывать соотношение цена-качество.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Хитиновый доспех	25.0	155	10	300	11+ЛВ	-	-	-
Хитиновый щит	4.00	22	25	200	+1	-	-	-
Щит Бесстрашного	4.00	35	25	200	+1	-	-	-
Велотийский щит	4.00	85	25	200	+1	-	-	-
Щит Велоти	4.00	85	25	200	+1	-	-	-
Ростовой щит Велоти	9.00	150	22	300	+1	-	-	-
Хитиновый ростовой щит	6.00	32	37	260	+1	-	-	-

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Хитиновая кираса	6.00	45	10	300	11+ЛВ	-	-	
Кираса Ругани	6.00	280	20	300	11+ЛВ	-	-	
Нагрудник огня	6.00	80	10	300	11+ЛВ	-	-	
Хитиновая левая перчатка	1.00	9	10	50	11+ЛВ	-	-	
Перчатка костяного плетения	1.00	130	10	50	11+ЛВ	-	-	
Левая перчатка рогового кулака	1.00	15	10	50	11+ЛВ	-	-	
Хитиновая правая перчатка	1.00	9	10	50	11+ЛВ	-	-	
Правая перчатка рогового кулака	1.00	15	10	50	11+ЛВ	-	-	
Хитиновый левый наплечник	2.00	16	1	100	11+ЛВ	-	-	
Хитиновый правый наплечник	2.00	16	1	100	11+ЛВ	-	-	
Хитиновые поножи	5.40	29	1	100	11+ЛВ	-	-	
Хитиновые ботинки	6.00	13	4	100	11+ЛВ	-	-	
Хитиновый шлем	1.00	19	12	100	11+ЛВ	-	-	
Редоранский шлем наблюдателя	1.00	24	12	110	11+ЛВ	-	-	
Хитиновый шлем-маска	1.00	19	12	100	11+ЛВ	-	-	
Велотийский шлем	1.00	75	12	100	11+ЛВ	-	-	
Хитиновый щит	4.00	22	25	200	+1	-	-	
Щит Бесстрашного	4.00	35	25	300	+1	-	-	
Велотийский щит	4.00	85	25	200	+1	-	-	
Щит Велоти	4.00	85	25	200	+1	-	-	
Ростовой щит Велоти	9.00	100	22	200	+1	-	-	
Хитиновый ростовой щит	6.00	100	37	240	+1	-	-	

Доспехи кожи нетча

Шкуры нетча, прочные, гибкие, раскрашенные в разные цвета, широко используются по всей Империи для изготовления одежды, доспехов, оружия, домашней утвари и мебели. Сырые шкуры и уже обработанная кожа - важные продукты экспорта в Районе Вварденфелл. Низкая цена и распространенность сырья сделали доспехи кожи нетча воистину народными.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Доспех кожи нетча	55	167	6	210	11+ЛВ	-	-	-
Щит кожи нетча	6.00	17	15	100	+1	-	-	-
Ростовой щит кожи нетча	9.00	25	23	100	+1	-	-	-

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Кираса дубленой кожи нетча	12.00	37	6	210	11+ЛВ		-	
Кираса кожи нетч	12.00	35	6	150	11+ЛВ		-	
Кираса Мерисана	12.00	55	6	150	11+ЛВ		-	
Левая перчатка кожи нетча	3.00	7	6	25	11+ЛВ		-	
Левая перчатка рогового кулака	1.00	40	10	50	11+ЛВ		-	
Левая перчатка рогового кулака	3.00	10	6	25	11+ЛВ		-	
Правая перчатка кожи нетча	3.00	7	6	25	11+ЛВ		-	
Правая перчатка рогового кулака	1.00	40	10	50	11+ЛВ		-	
Правая перчатка рогового кулака	3.00	10	6	25	11+ЛВ		-	
Левый наплечник кожи нетча	4.00	12	1	50	11+ЛВ		-	
Правый наплечник кожи нетча	4.00	12	1	50	11+ЛВ		-	
Поножи кожи нетча	7.00	22	1	50	11+ЛВ		-	
Ботинки кожи нетча	8.00	10	3	50	11+ЛВ		-	
Шлем кожи нетча	3.00	15	8	50	11+ЛВ		-	
Шлем дубленой кожи нетча	3.00	17	8	70	11+ЛВ		-	
Шлем Мерисана	1.00	45	13	100	11+ЛВ		-	
Щит кожи нетча	6.00	17	15	100	+1		-	
Ростовой щит кожи нетча	9.00	25	23	100	+1		-	

Меховые доспехи

Меховые доспехи - это тип легких доспехов очень популярный у варваров-нордлингов. В Вардэнфелле такие доспехи считаются экзотическими.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Меховые доспехи	29	107	6	150	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Северный меховой щит	5	25	6	90	+1	Помеха		Сопротивление холоду

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Северная медвежьей шкуры кираса	9.00	35	6	150	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Северная меховая кираса	9.00	35	6	150	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Северный меховой левый наруч	1.50	5	6	25	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Северная меховая левая перчатка	1.50	7	60	25	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Левая перчатка славы	1.50	1100	6	25	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Северный меховой правый наруч	1.50	5	6	25	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Сев. меховая правая перчатка	1.50	7	6	25	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Правая перчатка славы	1.50	1100	60	25	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Сев. меховой левый наплечник	3.00	12	1	50	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Сев. меховой правый наплечник	3.00	12	1	50	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Северные меховые поножи	5.40	22	1	50	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Северные меховые ботинки	6.00	10	2	50	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Северный меховой шлем	1.50	15	7	50	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Шапка	1.50	65	7	50	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Коловианский меховой шлем	2.00	25	7	70	11+ЛВ	Помеха	-	Сопротивление холоду
Северный меховой щит	5	25	6	90	+1	Помеха	-	Сопротивление холоду

Волчья броня

Изготавливается из шкур волков, населяющих остров Солстхейм. Повсеместно распространена на острове, части этого набора брони носят как коренные жители, так и контрабандисты, нередко доспехи можно найти среди трофеев в сундуках или на телах павших искателей приключений.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Волчья броня	30	5150	60	150	12+ЛВ	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Волчий щит	8.0	1000	50	100	+2	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Волчья кираса	9.0	1050	60	325	12+ЛВ	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Волчий шлем	2.0	400	20	105	12+ЛВ	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Волчий левый наплечник	2.4	600	16	100	12+ЛВ	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Волчий правый наплечник	2.4	600	16	100	12+ЛВ	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Волчья левая перчатка	1.5	400	10	80	12+ЛВ	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Волчья правая перчатка	1.5	400	10	80	12+ЛВ	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Волчьи поножи	7.0	1200	45	220	12+ЛВ	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Волчьи сапоги	4.0	500	20	105	12+ЛВ	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Волчий щит	8.0	1000	50	100	+2	Преимущество	Ловкость 12	Сопротивление холоду

Мифриловый доспех

Мифрил - легкий и прочный материал, обладающий высокой ковкостью и серебряным, годами не тускнеющим блеском, однако требующий очень высоких температур для обработки.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Мифриловый доспех	26	5500	12	480	12+ЛВ	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Мифриловый Щит	4,4	1150	12	1560	+2	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Кираса	11,0	2250	12	480	12+ЛВ	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Поножи	6,6	1150	12	360	12+ЛВ	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Ботинки	3,3	650	12	240	12+ЛВ	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Шлем	2,2	650	12	240	12+ЛВ	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Перчатки	2,2	650	12	240	12+ЛВ	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Щит	4,4	1150	12	1560	+2	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству

Доспехи Темного Братства

Легкие и прочные доспехи Темного Братства доступные, при определенной сноровке, даже не самому опытному воину, могут стать достаточной причиной для развития навыка легких доспехов.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Доспехи темного братства	16	32000	10	300	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	+1 восприятие

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Кираса Темного Братства	6.00	10000	10	300	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	-
Левая перчатка Темного Братства	1.00	2000	10	100	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	-
Прав. перчатка Темного Братства	1.00	2000	10	100	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	-
Лев. наплечник Темного Братства	1.00	5000	1	250	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	-
Прав.наплечник Темного Братства	1.00	5000	1	250	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	-
Поножи Темного Братства	3.00	1000	5	250	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	-
Сапоги Темного Братства	2.00	5000	3	200	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	-
Шлем Темного Братства	1.00	2000	17	300	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	+1 восприятие

Доспехи из снежного волка

Эти доспехи изготавливаются эксклюзивно на заказ Бринйолфром, кузнецом из Тирска, из шкур снежных волков. Он применяет особый способ обработки шкур, к тому же снежные волки Солстхейма сами по себе являются существами магическими, поэтому доспехи уже изначально несут на себе чары, защищающие от холода. Принесите Бринйолфру необходимое количество шкур и золото (при знакомстве он отдаёт вам прейскурант), и через день ваш заказ будет готов.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Броня из снежного волка	30.00	35000	-	325	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду
Щит из снежного волка	7.0	3000	-	100	+2	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Кираса из снежного волка	9.0	10000	60	325	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду
Шлем из снежного волка	2.0	3500	-	100	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду
Левый наплечник из снежного волка	2.4	2000	-	100	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду
Правый наплечник из снежного волка	2.4	2000	-	100	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду
Левая перчатка из снежного волка	1.5	2000	-	80	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду
Правая перчатка из снежного волка	1.5	2000	-	80	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду
Поножи из снежного волка	7.0	8500	-	220	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду
Сапоги из снежного волка	4.0	5000	-	105	13+ЛВ	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду
Щит из снежного волка	7.0	3000	-	100	+2	Преимущество	Ловкость 14	Иммунитет холоду

Стеклянные доспехи

Стеклянные легкие доспехи знати Великих Домов - доспехи, выполненные в стиле Альтмеров, невероятно легкие и красивые, по прочности сравнимые с эбонитовыми и даэдрическими, однако они очень дорогие, и их количество очень ограничено. Стекло-сырец похоже на эбонит-сырец, но менее распространено. Эбонит черного цвета, а стекло - молочно-зеленого. Оно не такое прочное, но намного легче и эластичнее эбонита.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Стеклянные доспехи	44.00	92800	15	1500	14+ЛВ	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопротивление электричеству, огню.
Стеклянный щит	9.00	13600	30	1000	+2	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопротивление электричеству, огню.
Стеклянный ростовой щит	10.00	20000	45	1100	+3	-	Ловкость 16 Сила 11	Сопротивление электричеству, огню.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Стеклянная кираса	18.00	28000	12	1500	14+ЛВ	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопротивление электричеству, огню.
Левый стеклянный наруч	3.00	4000	10	400	14+ЛВ	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопротивление электричеству, огню.
Правый стеклянный наруч	3.00	4000	10	400	14+ЛВ	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопротивление электричеству, огню.
Стеклянный левый наплечник	3.00	9600	1	500	14+ЛВ	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопротивление электричеству, огню.
Стеклянный правый наплечник	3.00	9600	1	500	14+ЛВ	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопротивление электричеству, огню.
Стеклянные поножи	9.00	17600	10	500	14+ЛВ	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопротивление электричеству, огню.
Стеклянные ботинки	3.00	8000	10	500	14+ЛВ	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопротивление электричеству, огню.
Стеклянный шлем	3.00	12000	15	500	14+ЛВ	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопротивление электричеству, огню.
Стеклянный щит	9.00	13600	30	1000	+2	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопротивление электричеству, огню.
Стеклянный ростовой щит	9.00	20000	45	1100	+3	-	Ловкость 16 Сила 10	Сопротивление электричеству, огню.

Средние доспехи

Навык использования средних доспехов позволяет его обладателю носить прочные, но гибкие доспехи, такие, как кольчужный или чешуйчатый доспех, костяной или орочий, и защищаться в них. Средние доспехи, называемые на западе 'Имперской стражей', а на востоке 'Великим Домом', являются сочетанием легких и тяжелых доспехов.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Доспехи								
Кольчужный доспех	56.00	210	14	300	12+ЛВ[+2]	Помеха	Ловкость 12	Уязвимость к электричеству
Медвежья броня	75.00	560	60	480	12+ЛВ[+2]	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Костяной доспех	82.00	1160	16	480	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Эльфийская броня	65.0	1605	60	880	13+ЛВ[+2]	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Оркские доспехи	86.15	9280	24	900	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню
Сталеримовая броня	82.00	14400	180	1000	14+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 14	Иммунитет холоду
Дреуговые доспехи	77.50	16550	18	1200	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему
Адамантиновые доспехи	79.00	68000	50	900	15+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству
Индорильские доспехи	91.50	79600	18	1350	15+ЛВ[+2]	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Доспехи королевской стражи	87.00	124000	18	1500	16+ЛВ[+2]	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии
Щиты								
Кольчужный щит	3,6	45	6	200	+1	Помеха	Ловкость 12	Уязвимость к электричеству
Медвежий щит	10.0	100	20	100	+1	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Костяной щит	10.00	170	40	300	+1	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяной ростовой щит	13.00	250	60	340	+1	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Эльфийский щит	10.0	230	20	920	+1	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Оркский ростовой щит	13.40	2000	90	640	+2	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню
Сталеримовый щит	13.40	2000	400	400	+2	-	Сила 14 Ловкость 14	Иммунитет холоду
Дреугский щит	13.50	2550	45	800	+2	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему

Адамантиновый щит	12.00	9000	40	1200	+2	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству
Индорильский щит	13.50	12000	45	900	+2	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Индорильский помощник	13.50	14200	45	900	+3	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Дух Индорила	13.50	15400	45	1000	+3	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Щит королевской стражи	16.00	16500	45	1700	+3	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии

Кольчужные доспехи

Кольчужные и пластинчатые средние доспехи Западного стиля 'Имперский стражник', как правило, дают меньшую защиту, чем тяжелые железные и стальные доспехи Легионов, зато они дают ощутимое преимущество в подвижности.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Кольчужный доспех	56.00	210	14	300	12+ЛВ[+2]	Помеха	Ловкость 12	Уязвимость к электричеству
Щит	3,6	45	6	200	+1	Помеха	Ловкость 12	Уязвимость к электричеству

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Имперская кольчужная кираса	21	90	14	300	12+ЛВ [+2]	Помеха	Ловкость 12	Уязвимость к электричеству
Имп. кольчужный лев. наплечник	9	28	1	110	12+ЛВ [+2]	Помеха	Ловкость 12	Уязвимость к электричеству
Имп. кольчужный прав. наплечник	9	28	1	110	12+ЛВ [+2]	Помеха	Ловкость 12	Уязвимость к электричеству
Имперские кольчужные поножи	10	50	1	200	12+ЛВ [+2]	Помеха	Ловкость 12	Уязвимость к электричеству
Имперский кольчужный шлем	3,5	35	17	110	12+ЛВ [+2]	Помеха	Ловкость 12	Уязвимость к электричеству
Ботинки	2	25	5	135	12+ЛВ [+2]	Помеха	Ловкость 12	Уязвимость к электричеству
Перчатки	1,8	25	6	135	12+ЛВ [+2]	Помеха	Ловкость 12	Уязвимость к электричеству
Щит	3,6	45	6	200	+1	Помеха	Ловкость 12	Уязвимость к электричеству

Медвежья броня

Изготовляется из шкур медведей, населяющих остров Солстхейм. Повсеместно распространена на острове, части этого комплекта носят как коренные жители, так и контрабандисты, нередко доспехи можно найти среди трофеев в сундуках или на телах павших искателей приключений.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Медвежья броня	75	560	60	480	12+ЛВ[+2]	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Медвежий щит	10.0	100	20	100	+1	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Медвежья кираса	25.0	150	60	325	12+ЛВ [+2]	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Медвежий шлем	4.0	40	20	100	12+ЛВ [+2]	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Медвежий левый наплечник	7.0	60	16	100	12+ЛВ [+2]	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Медвежий правый наплечник	7.0	60	16	100	12+ЛВ [+2]	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Медвежья левая перчатка	4.0	40	10	80	12+ЛВ [+2]	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Медвежья правая перчатка	4.0	40	10	80	12+ЛВ [+2]	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Медвежьи поножи	10.0	120	45	220	12+ЛВ [+2]	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Медвежьи сапоги	14.0	50	20	105	12+ЛВ [+2]	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду
Медвежий щит	10.0	100	20	100	+1	-	Ловкость 12	Сопротивление холоду

Костяная броня

Это типичная экипировка солдата дома Редоран. Доспех состоит из костей, которые искусственно формируются и фиксируются клейкой смолой, а также элементов из шкуры нетча и железных креплений. По словам капитана стражи в Вороньей Скале, эта броня выглядит хрупкой, но она сама крепче стали.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Костяной доспех	82.0	1160	16	480	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяной щит	10.00	170	40	300	+1	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяной ростовой щит	13.00	250	60	340	+1	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Костяная кираса	24.00	350	16	480	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Кираса Эрур-Дана	24.00	350	16	1800	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Армун-Анская Костяная Кираса	24.00	350	16	480	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Гах-Джуланская Костяная Кираса	24.00	360	16	510	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Дух гор	24.00	3600	90	510	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяной лев. Наплечник	8.00	120	1	150	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Армун-Анский Кост. лев. Напл.	8.00	120	1	150	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Гах-Джул-й Кост. лев. Наплечник	8.00	140	1	170	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяной пр. наплечник	8.00	120	1	150	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Армун-Анский Кост. пр. Напл.	8.00	120	1	150	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Гах-Джул-й Кост. пр. Наплечник	8.00	140	1	170	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяной правый наруч	4.00	50	16	75	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяной левый наруч	4.00	50	16	75	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяной наруч рогового кулака	4.00	30	16	75	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяной наруч рогового кулака	4.00	30	16	75	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяные ботинки	16.00	100	7	150	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяные поножи	13.40	220	2	150	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяной шлем	4.00	150	20	180	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Ориг. Армун-Анский Кост. Шлем	4.00	150	20	180	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Ориг. Гах-Джуланский Кост. Шлем	4.00	165	20	160	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Ориг. Шузейский Костяной Шлем	4.00	175	20	170	13+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяной ростовой щит	13.00	250	60	340	+1	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-
Костяной щит	10.00	170	40	300	+1	Помеха	Сила 10 Ловкость 12	-

Эльфийская броня

Нагрудник из легкого и гибкого желтого металла плотно прилегает к телу, фиксируясь при помощи застежек по бокам. Накладные элементы наплечников и воротника формой напоминают расправившую крылья хищную птицу, голова которой представляет собой выступ на груди. Женский вариант кирасы более приталенный под соответствующую фигуру. Бедра также защищены наборными накладными элементами в виде перьев, выполненных из металла и кожи. Поддоспешник сделан из плотной ткани темно-красного оттенка.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Эльфийская броня	65.0	1605	60	880	13+ЛВ[+2]	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Эльфийский щит	10.0	230	20	920	+1	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Эльфийская кираса	20.0	500	40	880	13+ЛВ [+2]	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Эльфийская шлем	3.0	200	20	440	13+ЛВ [+2]	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Эльфийский левый наплечник	6.0	180	16	360	13+ЛВ [+2]	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Эльфийский правый наплечник	6.0	180	16	360	13+ЛВ [+2]	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Эльфийская левая перчатка	3.0	75	10	440	13+ЛВ [+2]	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Эльфийская правая перчатка	3.0	75	10	440	13+ЛВ [+2]	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Эльфийские поножи	10.0	270	45	660	13+ЛВ [+2]	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Эльфийские сапоги	14.0	125	20	440	13+ЛВ [+2]	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству
Эльфийский щит	10.0	230	20	920	+1	-	Ловкость 14	Сопротивление электричеству

Оркские доспехи

Одни из самых ценных средних доспехов, орочьи, очень сложно найти, да и стоят они недешево, однако - это первоклассные доспехи, поэтому их выбирают аристократы и наемники, как на Западе, так и на Востоке.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Оркские доспехи	86.15	9280	24	900	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню
Оркский ростовой щит	13.40	2000	90	640	+2	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Орксая кираса	26.50	2800	24	900	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню
Орксий левый наруч	4.40	400	24	150	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню
Орксий правый наруч	4.40	400	24	150	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню
Орксий левый наплечник	8.00	960	2	300	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню
Орксий правый наплечник	8.00	960	2	300	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню
Орксие поножи	13.45	1760	3	300	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню
Орксие ботинки	17.00	800	10	300	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню
Орксий шлем	4.40	1200	30	300	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню
Орксий ростовой щит	13.40	2000	90	640	+2	Помеха	Сила 14	Сопротивление огню

Сталеримовая броня

Редкая разновидность брони, изготовленная из сталерима, волшебного нетающего льда, встречающегося только на острове Солстхейм. Секрет обработки сталерима знают лишь несколько человек во всем мире, но многие отказываются работать с ним, так как считают это святотатством.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Сталеримовая броня	82.00	14400	180	1000	14+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 14	Иммунитет холоду
Сталеримовый щит	13.40	2000	400	400	+2	-	Сила 12 Ловкость 14	Иммунитет холоду

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Сталеримовая кираса	25.00	5000	180	1000	14+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 14	Иммунитет холоду
Сталеримовый шлем	4.00	2000	175	500	14+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 14	Иммунитет холоду
Сталеримовый левая перчатка	4.00	1000	100	300	14+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 14	Иммунитет холоду
Сталеримовая правая перчатка	4.00	1000	100	300	14+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 14	Иммунитет холоду
Сталеримовый левый наплечник	8.00	1200	100	550	14+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 14	Иммунитет холоду
Сталеримовый правый наплечник	8.00	1200	100	550	14+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 14	Иммунитет холоду
Сталеримовые поножи	12.00	1000	100	600	14+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 14	Иммунитет холоду
Сталеримовые ботинки	17.00	2000	100	200	14+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 14	Иммунитет холоду
Сталеримовый щит	13	3000	400	400	+2	-	Сила 14 Ловкость 14	Иммунитет холоду

Дреуговые доспехи

Дреуговые доспехи - это невероятно прочные средние доспехи Данмеров, сделанные из кожи дреугов.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Дреуговые доспехи	77.50	16550	18	1200	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему
Дреугский щит	13.50	2550	45	800	+2	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Дрегская кираса	27.00	5250	18	1200	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему
Дрегский шлем	4.50	2250	22	400	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему
Дрегский левый наплечник	6.0	1800	16	360	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему
Дрегский правый наплечник	6.0	1800	16	360	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему
Дрегская левая перчатка	5.0	750	10	440	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему
Дрегская правая перчатка	5.0	750	10	440	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему
Дрегские поножи	10.0	2700	45	660	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему
Дрегские сапоги	14.0	1250	20	440	14+ЛВ[+2]	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему
Дрегский щит	13.50	2550	45	800	+2	Помеха	Сила 14	Сопротивление колющему

Адамантиновые доспехи

Из дорогой и редкой адамантиновой руды, которую и сегодня можно найти в труднодоступных местах руин старого города под Морнхолдом, мастера изготавливают одноименные доспехи. Признанными мастерами по адамантину многие поколения славится семья Индален. И не смотря на немалую стоимость таких доспехов, спрос на них существует всегда. В особенности же на весьма прочный и имеющий лучшую защиту в среднем классе шлем.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Адамантиновые доспехи	79.00	68000	50	900	15+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству
Адамантиновый щит	12.00	9000	40	1200	+2	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Адамантиновая кираса	25.00	26000	30	900	15+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству
Адамантиновый шлем	4.00	6000	50	900	15+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству
Адамантиновый левый наруч	4.00	4000	10	200	15+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству
Адамантиновый правый наруч	4.00	4000	10	200	15+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству
Адамантиновый левый наплечник	7.00	4500	10	400	15+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству
Адамантиновый правый наплечник	7.00	4500	3	400	15+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству
Адамантиновые поножи	13.00	9000	3	400	15+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству
Адамантиновые сапоги	15.00	10000	10	400	15+ЛВ[+2]	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству
Адамантиновый щит	12.00	9000	40	1200	+2	-	Сила 14 Ловкость 15	Сопротивление электричеству

Индорильские доспехи

Самая распространенная средняя броня на острове Вварденфелл - униформа священных стражей и воинов Храма. Только не пытайтесь щеголять в индорильских доспехах среди ординаторов. В этом отношении они весьма щепетильны. За своего здесь вас не воспримут и уже никогда не простят такого кощунства.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Индорильские доспехи	91.50	79600	18	1350	15+ЛВ[+2]	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Индорильский щит	13.50	12000	45	900	+2	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Индорильский помощник	13.50	14200	45	900	+3	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Дух Индорила	13.50	15400	45	1000	+3	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Индорильская кираса	27.00	37000	18	1350	15+ЛВ[+2]	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Индорильский шлем	4.50	6000	22	450	15+ЛВ[+2]	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Индорильская левая перчатка	4.50	4400	6	225	15+ЛВ[+2]	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Индорильская правая перчатка	4.50	4400	6	225	15+ЛВ[+2]	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Индорильский левый наплечник	9.00	4900	1	450	15+ЛВ[+2]	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Индорильский правый наплечник	9.00	4900	1	450	15+ЛВ[+2]	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Индорильские ботинки	18.00	7000	2	450	15+ЛВ[+2]	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Индорильские поножи	15.00	9000	2	550	15+ЛВ[+2]	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Индорильский щит	13.50	2000	45	900	+2	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Индорильский помощник	13.50	4200	45	900	+3	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню
Дух Индорила	13.50	5400	45	1000	+3	-	Сила 15 Ловкость 14	Сопротивление огню

Доспехи королевской стражи

Хорошо позаботился о своих телохранителях король, взявший на вооружение стильные, прочные, а главное, имеющие лучшую защиту в среднем классе, собственные доспехи, ставшие униформой королевской стражи.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Доспехи королевской стражи	87.00	124000	18	1500	16+ЛВ[+2]	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии
Щит королевской стражи	16.00	6500	45	1700	+3	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Кираса королевской стражи	27.00	38000	25	1500	16+ЛВ[+2]	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии
Шлем королевской стражи	4.00	6500	30	550	16+ЛВ[+2]	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии
Левая перчатка корол. Стражи	4.00	7000	12	225	16+ЛВ[+2]	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии
Правая перчатка корол. Стражи	4.00	7000	12	225	16+ЛВ[+2]	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии
Левый наплечник корол. Стражи	9.00	9000	3	550	16+ЛВ[+2]	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии
Правый наплечник корол. Стражи	9.00	9000	3	550	16+ЛВ[+2]	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии
Поножи королевской стражи	12.00	22000	4	300	16+ЛВ[+2]	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии
Сапоги королевской стражи	18.00	25500	15	500	16+ЛВ[+2]	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии
Щит королевской стражи	16.00	16500	45	1700	+3	-	Сила 16 Ловкость 16	Сопротивление магии

Тяжелые доспехи

Тяжелые доспехи, на западе называемые доспехами 'легионера' или 'рыцаря', а на востоке - 'эбонитовыми' доспехами, требуют от воина большой силы и выносливости.
На Западе делают тяжелые доспехи из дешевого металла, стали и серебра, они предназначены для Легионов, и очень многие тут натренированы в обращении с этими доспехами. На востоке стоимость первоклассных доспехов из эбонита и даэдрических доспехов ограничивает круг использующих их исключительно аристократическими семьями. Доспехи из эбонита и даэдрические доспехи передаются от поколения к поколению и являются значимой частью благосостояния аристократов Великих Домов.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Доспехи								
Железные доспехи	116.00	260	20	400	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Стальные доспехи	103.00	480	20	450	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имперские Стальные доспехи	100.00	540	50	460	14	Помеха	Сила 13	-
Имперская темплярская броня	103.00	1580	20	540	15	-	Сила 14	-
Стальной пластинчатый доспех	102.00	1880	30	940	15	Помеха	Сила 15	Сопротивление колющему
Двемерская броня	103.00	34800	20	540	16	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Эбонитовые доспехи	196.00	116000	40	1800	17	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Доспехи Рук Альмалексии	230.00	156000	55	2800	17	-	Сила 19	Сопротивление магии
Даэдрические доспехи	279.00	225000	40	1800	18	-	Сила 20	Сопротивление др/реж/кол
Щиты								
Железный щит	15.00	34	50	200	+1	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железный ростовой щит	18.00	50	75	240	+1	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Стальной щит	15.00	68	50	300	+1	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Стальной ростовой щит	20.00	100	75	360	+1	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имперский стальной ростовой щит	19.00	150	75	400	+1	Помеха	Сила 13	-
Имперский темплярский щит	18.00	460	50	680	+1	-	Сила 14	-
Стальной пластинчатый	22.00	425	20	980	+1	Помеха	Сила	Сопротивление колющему

щит							15	
Двемерский щит	22.00	5100	50	400	+2	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Двемерский боевой щит	25.00	7100	50	600	+2	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Эбонитовый щит	30.00	17000	100	1200	+3	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Эбонитовый ростовой щит	35.00	25000	150	1500	+3	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Щит Руки	17.00	25000	50	3500	+3	-	Сила 19	Сопротивление магии
Даэдрический ростовой щит	45.00	50000	225	1800	+3	-	Сила 20	Сопротивление др/реж/кол
Даэдрический щит	45.00	34000	150	1600	+3	-	Сила 20	Сопротивление др/реж/кол

Железные доспехи

Веками дешевые и прочные железные доспехи производились в большом количестве для Легионов. Эти и подобным образом сделанные железные доспехи распространены по всей Империи.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Железные доспехи	116.00	260	20	400	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железный щит	15.00	34	50	200	+1	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железный ростовой щит	18.00	50	75	240	+1	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Железная кираса	30.00	70	20	400	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Северная железная кираса	35.00	130	20	480	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железная левая перчатка	7.00	14	2	50	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железный левый наруч	5.00	10	20	50	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железная правая перчатка	7.00	14	1	50	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железный правый наруч	5.00	10	20	50	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железный левый наплечник	10.00	24	2	100	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железный правый наплечник	10.00	24	2	100	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железные ботинки	19.00	20	2	450	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железные поножи	18.00	44	2	100	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железный шлем	5.00	30	2	100	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Северный железный шлем	8.00	50	25	160	14	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железный щит	15.00	34	50	200	+1	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству
Железный ростовой щит	18.00	50	75	240	+1	Помеха	Сила 12	Уязвимость электричеству

Стальные доспехи

Имперские стальные доспехи - это стандартное снаряжение элитных частей Легиона. Благородные, купцы и профессиональные наемники отдают предпочтение Имперской высококачественной стали.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Стальные доспехи	103.00	480	20	450	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имперские Стальные доспехи	100.00	540	50	460	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Стальной щит	15.00	68	50	300	+1	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Стальной ростовой щит	20.00	100	75	360	+1	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имперский стальной ростовой щит	19.00	150	75	400	+1	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Стальная кираса	30.00	150	20	450	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имперская стальная кираса	29.00	150	20	460	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Стальной левый наплечник	10.00	48	2	150	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имп. стальной левый наплечник	10.00	53	2	160	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Стальной правый наплечник	10.00	48	2	150	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имп. стальной правый наплечник	10.00	53	2	160	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Стальная левая перчатка	5.00	28	20	75	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имп. стальная левая перчатка	5.00	33	20	80	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Стальная правая перчатка	5.00	28	20	75	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имп. стальная правая перчатка	5.00	33	20	80	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Стальные ботинки	20.00	40	8	150	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имперские стальные ботинки	19.00	50	8	170	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Стальные поножи	18.00	88	2	150	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имперские стальные поножи	17.00	98	2	170	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Стальной шлем	5.00	60	25	150	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имперский стальной шлем	5.00	70	25	160	14	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Стальной щит	15.00	68	50	300	+1	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Стальной ростовой щит	20.00	100	75	360	+1	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству
Имперский стальной ростовой щит	19.00	150	75	400	+1	Помеха	Сила 13	Уязвимость электричеству

Templarская броня

Униформа высших чинов имперского легиона - templarская броня.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Имперская templarская броня	103.00	1580	20	540	15	-	Сила 14	-
Имперский templarский щит	18.00	460	50	680	+1	-	Сила 14	-

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Имп. темплярская рыц. кираса	30.00	475	20	540	15	-	Сила 14	-
Имп. темплярский лев. наплечник	10.00	160	2	180	15	-	Сила 14	-
Имп. темплярский пр. наплечник	10.00	160	2	180	15	-	Сила 14	-
Имп. темплярский левый наруч	5.00	125	20	90	15	-	Сила 14	-
Имп. темплярский правый наруч	5.00	125	20	90	15	-	Сила 14	-
Имперские темплярские ботинки	20.00	150	8	180	15	-	Сила 14	-
Имперские темплярские поножи	18.00	210	2	180	15	-	Сила 14	-
Имперский темплярский шлем	5.00	175	25	180	15	-	Сила 14	-
Имперский темплярский щит	18.00	460	50	680	+1	-	Сила 14	-

Стальной пластинчатый доспех

Эти доспехи предпочитают носить наемники и главари бандитов. Доспех по характеристикам являет собой усовершенствованную версию стального доспеха, предоставляющий более серьезный уровень защиты по сравнению с обычным стальным.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Стальной пластинчатый доспех	102.00	1880	30	940	15	Помеха	Сила 15	Сопротивление колющему
Стальной пластинчатый щит	22.00	425	20	980	+1	Помеха	Сила 15	Сопротивление колющему

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Стальная пластинчатая броня	38.00	625	30	940	15	Помеха	Сила 15	Сопротивление колющему
Левый стальной пластинчатый наплечник	12.00	160	2	280	15	Помеха	Сила 15	Сопротивление колющему
Правый стальной пластинчатый наплечник	12.00	160	2	280	15	Помеха	Сила 15	Сопротивление колющему
Левая стальная пластинчатая перчатка	7.00	125	2	190	15	Помеха	Сила 15	Сопротивление колющему
Правая стальная пластинчатая перчатка	7.00	125	2	190	15	Помеха	Сила 15	Сопротивление колющему
Стальные пластинчатые сапоги	9.00	125	8	280	15	Помеха	Сила 15	Сопротивление колющему
Стальные пластинчатые поножи	11.00	260	2	280	15	Помеха	Сила 15	Сопротивление колющему
Стальной пластинчатый шлем	6.00	300	5	280	15	Помеха	Сила 15	Сопротивление колющему
Стальной пластинчатый щит	22.00	425	20	980	+1	Помеха	Сила 15	Сопротивление колющему

Двемерская броня

Самые популярные экзотические доспехи - это доспехи Двемеров, иначе говоря, гномьи, - очень богато украшенные тяжелые доспехи, которые ценятся из-за своей редкости и уникальной манеры исполнения, а также из-за своей способности поглощать удары в бою.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Двемерская броня	103.00	34800	20	540	16	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Двемерский щит	22.00	5100	50	400	+2	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Двемерский боевой щит	25.00	7100	50	400	+2	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Двемерская кираса	30.00	10500	20	600	16	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Двемерский шлем	5.00	4500	25	200	16	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Двемерские ботинки	20.00	3000	8	200	16	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Двемерские поножи	18.00	6600	2	200	16	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Двемерский левый наплечник	10.00	3600	2	200	16	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Двемерский правый наплечник	10.00	3600	2	200	16	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Двемерский левый наруч	5.00	1500	20	100	16	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Двемерский правый наруч	5.00	1500	20	100	16	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Двемерский щит	22.00	5100	50	400	+2	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему
Двемерский боевой щит	25.00	7100	50	600	+2	Помеха	Сила 16	Сопротивление дробящему

Эбонитовые доспехи

Не смотря на то, что залежи эбонита-сырца в Вварденфелле самые богатые в мире, эбонитовые доспехи являются одними из самых дорогих. Дело в том, что его добыча - весьма тяжелый труд. Приходится отделять эбонит-сырец от обычной породы. Сам по себе эбонит-сырец - невероятно прочное, черное стекловидное вещество, по легенде кристаллизованная кровь богов. Эбонит-сырец защищен Имперским законом, и без Императорского разрешения добыча и экспорт эбонита запрещены. Контрабанда эбонита приносит большие деньги, но является очень опасной преступной деятельностью Вварденфелла.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Эбонитовые доспехи	196.00	116000	40	1800	17	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Эбонитовый щит	30.00	17000	100	1200	+3	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Эбонитовый ростовой щит	35.00	25000	150	1500	+3	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Эбонитовая кираса	60.00	35000	40	1800	17	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Эбонитовый левый наруч	10.00	5000	40	300	17	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Эбонитовый правый наруч	10.00	5000	40	300	17	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Эбонитовый левый наплечник	20.00	12000	4	600	17	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Эбонитовый правый наплечник	20.00	12000	4	600	17	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Эбонитовые поножи	36.00	22000	5	600	17	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Эбонитовые ботинки	40.00	10000	17	600	17	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Эбонитовый закрытый шлем	10.00	15000	50	600	17	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Эбонитовый щит	30.00	17000	100	1200	+3	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему
Эбонитовый ростовой щит	35.00	25000	150	1500	+3	Помеха	Сила 18	Сопротивление режущему

Доспехи Рук Альмалексии

Ещё один отличный по своим параметрам, но священный для воинов Храма набор доспехов в отличии от доспехов Индорила сделаны из Эбонита, а потому дающие лучшую защиту, если и обзаведётесь таковыми, одевайте их только вдали от ординаторов.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Доспехи Рук Альмалексии	230.00	156000	55	2800	17	-	Сила 19	Сопротивление магии
Щит Руки	17.00	25000	50	3500	+3	-	Сила 19	Сопротивление магии

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Кираса Руки	70.00	50000	55	2800	17	-	Сила 19	Сопротивление магии
Шлем Руки	15.00	12000	65	700	17	-	Сила 19	Сопротивление магии
Левая перчатка Руки	15.00	13000	50	300	17	-	Сила 19	Сопротивление магии
Правая перчатка Руки	15.00	13000	50	300	17	-	Сила 19	Сопротивление магии
Левый наплечник Руки	20.00	20000	5	700	17	-	Сила 19	Сопротивление магии
Правый наплечник Руки	20.00	20000	5	700	17	-	Сила 19	Сопротивление магии
Поножи Руки	35.00	33000	6	700	17	-	Сила 19	Сопротивление магии
Сапоги Руки	40.00	15000	20	700	17	-	Сила 19	Сопротивление магии
Щит Руки	37.00	25000	50	3500	+3	-	Сила 19	Сопротивление магии

Даэдрические доспехи

Даэдрические доспехи делаются из эбонита-сырца, который искусно очищается с помощью магических веществ, добытых из младших существ Забвения. Данный процесс не из приятных, так как в нем замешаны Даэдры а доспехи хранят эхо неестественно долгих страданий, которым подвергались существа в процессе изготовления. Даэдрические доспехи - самые редкие и дорогие из всех известных в Тамриэле.

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Даэдрические доспехи	279.00	225000	40	1800	18	-	Сила 20	Сопротивление др/реж/кол
Даэдрический ростовой щит	45.00	50000	225	1800	+3	-	Сила 20	Сопротивление др/реж/кол
Даэдрический щит	45.00	34000	150	1600	+3	-	Сила 20	Сопротивление др/реж/кол

Название	Вес	Цена	Зачарование	Прочность	Защита	Скрытность	Требование	Дополнительно
Даэдрическая кираса	90.00	70000	60	2400	18	-	Сила 20	Сопротивление др/ре ж/кол
Даэдрическое Лицо Бога	15.00	15000	75	800	18	-	Сила 20	Сопротивление др/ре ж/кол
Даэдрическое Лицо Вдохновения	15.00	13000	75	650	18	-	Сила 20	Сопротивление др/ре ж/кол
Даэдрическое Лицо Ужаса	15.00	14000	75	750	18	-	Сила 20	Сопротивление др/ре ж/кол
Даэдрическая левая перчатка	15.00	14000	60	400	18	-	Сила 20	Сопротивление др/ре ж/кол
Даэдрическая правая перчатка	15.00	14000	60	400	18	-	Сила 20	Сопротивление др/ре ж/кол
Даэдрические ботинки	50.00	20000	26	800	18	-	Сила 20	Сопротивление др/ре ж/кол
Даэдрические поножи	44.00	44000	7	800	18	-	Сила 20	Сопротивление др/ре ж/кол
Даэдрический левый наплечник	25.00	24000	6	800	18	-	Сила 20	Сопротивление др/ре ж/кол
Даэдрический правый наплечник	25.00	24000	6	800	18	-	Сила 20	Сопротивление др/ре ж/кол
Даэдрический ростовой щит	45.00	50000	225	1800	+3	-	Сила 20	Сопротивление др/ре ж/кол
Даэдрический щит	45.00	34000	150	1600	+3	-	Сила 20	Сопротивление др/ре ж/кол

Оружие

Чтобы эффективно использовать любое оружие, нужно быть натренированным, сильным и иметь минимальные навыки владения этим оружием.
Желательно не забывать, что многие твари имунны к атакам, производимым обычным оружием, как-то железным, стальным, хитиновым, костяным и даже адамантиновым. Выход - используйте серебряное, стеклянное, эбонитовое, греческое, гномское, гоблинское, даэдрическое или призванное оружие.

Со временем оружие теряет свою эффективность. В конце концов, оно ломается. Поэтому вы должны научиться его ремонтировать. Для этого запаситесь соответствующим оборудованием и, особенно поначалу, терпением. Проверяйте и чините оружие перед каждым серьезным боем, или же ремонтируйте его, при каждой возможности, у кузнеца.
Используя заклинания призыва оружия можно вызвать младших даэдра, заключенных в форму магического оружия, которые находятся там, пока длится магический эффект. Это оружие очень легкое, великолепной формы и обладает невероятной жаждой крови. Наиболее часто встречающиеся заклинания этой разновидности: призвать кинжал, призвать длинный меч, призвать булаву, призвать боевой топор, призвать копье, и призвать длинный лук.

Секиры

Секиры и топоры - это одни из самых сильных видов оружия. Вряд ли найдется кто-нибудь, кто устоит после удара сверкающего лезвия. Однако за все приходиться платить. Сильный удар требует длительного замаха, а массивное лезвие, прорубающего любое доспех - весит немало. Данное оружие можно посоветовать воинам с хорошо прокачанной силой. Секиры изготовляются из самого разнообразного материала, от хитина до даэдрика. Чаще всего секирами предпочитают пользоваться нордлинги и орки.

Только два вида топоров распространены в Тамриэле - одноручный боевой топор и двуручная секира. Для максимального эффекта используйте боевой топор вместе со щитом или двуручную секиру.

Термин секира включает в себя все двуручные тяжелые топоры. Большинство из них имеют двустороннее лезвие, но у секиры Нордлингов лезвие одностороннее. Тяжелый вес секиры позволяет сильному воину пробить даже тяжелую броню.

В Морровинде можно найти огромное количество различных видов одноручных топоров. Хитиновый боевой топор с шипами - излюбленное орудие Эшлендеров и членов Великих Домов Данмеров - больше похож на булаву, чем на топор. Стальной боевой топор - с двумя лезвиями; железный боевой топор - с одним лезвием. Стеклянные, эбонитовые и даэдрические боевые топоры - с одним лезвием и балансирующими шипами.

Внешний вид	Тип	Название	Вес	Цена	Емкость	Прочность	Рубящий	Дополнительно
	Одноручное	Хитиновый топор	12.00	19	25	640	1d6	-
	Одноручное	Железный топор	24.00	30	50	800	1d8	-
	Двуручное	Железная секира	30.00	50	55	1200	1d10	-
	Одноручное	Стальной топор	24.00	60	45	1200	1d8	-
	Одноручное	Заточенный Стальной топор	24.00	80	50	1200	1d8+1	
	Двуручное	Стальная секира	30.00	100	55	1800	1d10	-
	Одноручное	Топор егеря	24.00	100	50	800	1d8	-

	Одноручное	Боевой топор егеря	32.00	125	50	800	1d8	+1 к атаке
	Одноручное	Серебряный топор	19.20	120	40	720	1d8	-
	Двуручное	Орксая секира	25.00	450	80	2400	1d12	-
	Двуручное	Секира нордлингов	30.00	350	55	1200	1d12	-
	Одноручное	Гномский топор	34.00	450	50	2000	1d10	-
	Двуручное	Гномская секира	40.00	750	55	3000	1d12	-
	Одноручное	Северный серебряный топор	25.00	1000	65	2000	1d10	-
	Двуручное	Сев. серебряный топор	30.00	1200	100	2000	1d12	-
	Двуручное	Адамантиновый топор	40.00	5000	100	3000	1d12	+1 к атаке
	Одноручное	Сталегримовый боевой топор	35.00	25000	250	2000	1d12	+1 к атаке
	Одноручное	Стеклянный топор	14.40	12000	30	640	1d12	+2 к атаке
	Двуручное	Стеклянная секира	18.40	16000	35	720	2d8	+2 к атаке
	Одноручное	Эбонитовый топор	48.00	15000	100	2400	1d12	+3 к атаке

	Двуручное	Эбонитовая секира	48.00	15000	100	2400	2d8	+3 к атаке
	Одноручное	Даэдрический топор	72.00	30000	150	3200	1d12	+4 к атаке
	Двуручное	Даэдрическая секира	90.00	50000	165	4800	1d20	+4 к атаке
	Двуручное	Призванная секира	0.00	0	165	4800	1d12	+1 к атаке

Короткие клинки

Оружие с коротким клинком обладает гораздо меньшим уроном, чем длинные клинки или секиры, однако подобное оружие не требует большой силы и, следовательно, является более доступным. Как правило, оно пользуется особой популярностью у воров, ассасинов и магов. В Морровинде же подобное оружие имеет при себе практически каждый горожанин. Примечательная особенность оружия с коротким клинком — высокая скорость атаки. Зачастую на подобное оружие накладываются чары.

Дисциплина обращения с короткими клинками — это изучение и мастерство использования кинжала, танто, короткого меча и вакидзаси.

Кинжал и короткий меч — оружие восточных империев. Танто и вакидзаси сделаны по образцу клинков Акавира. Это лёгкое и быстрое оружие, которое очень эффективно против противников в лёгких доспехах, но умелый воин может убить и более защищённых противников. Кинжал, танто и короткий меч — колющее оружие, вакидзаси — рубящее и режущее оружие. По эффективности их можно распределить в следующем порядке: кинжал, танто, короткий меч и вакидзаси; кинжал наименее эффективен.

Каждый народ производит свой вариант короткого многоцелевого оружия — кинжала. Кинжалы различаются по качеству и эффективности; далее они подразделяются в зависимости от заклинаний, наложенных обычно на это легко скрываемое оружие. Даэдрические и стеклянные кинжалы — поразительно эффективное оружие, несмотря на его небольшой размер и лёгкость.

Танто — элегантная разновидность кинжала работы Акавира. По непонятным причинам Тельванни предпочитают его обычному кинжалу как основу для своих заклинаний, а наемников Тельванни их покровители маги-лорды снабжают заговорёнными танто.

Как и другие экзотические клинки с дизайном Акавира, вакидзаси — это элегантная усовершенствованная версия более распространенных длинных мечей западного дизайна. Поскольку само это оружие является достаточно редким, и очень немногие кузнецы знают, как его делать, в Морровинде вакидзаси — отнюдь не обычное оружие.

Дешёвые железные или стальные мечи — стандартное оружие легионеров. Имперский короткий меч — оружие старших по званию легионеров. Благодаря оружейникам Легиона в Морровинде имперские короткие мечи стали особенно популярны у торговцев-данмеров, знатных представителей Дома Хлаалу и их слуг.

Внешний вид	Тип	Название	Вес	Цена	Емкость	Прочность	Рубящий	Режущий	Колющий
	Одноручное	Хитиновый кинжал	1.50	6	10	380			1d4
	Одноручное	Хитиновый короткий меч	4.00	13	20	540			1d6
	Одноручное	Железный кинжал	3.00	10	20	400			1d4
	Одноручное	Железный короткий меч	8.00	20	40	600			1d6
	Одноручное	Железный танто	4.00	14	22	500			1d4+2
	Одноручное	Железный вакидзаси	10.00	24	45	500	1d6+1		
	Одноручное	Стальной кинжал	3.00	20	20	450			1d4+1
	Одноручное	Стальной короткий меч	8.00	40	40	750			1d6
	Одноручное	Имперский короткий меч	9.00	30	50	700			1d6
	Одноручное	Стальной танто	4.00	28	22	600			1d6+1
	Одноручное	Стальной вакидзаси	10.00	48	45	600		1d8	
	Одноручное	Серебряный кинжал	2.40	40	16	400			1d4+1
	Одноручное	Серебряный короткий меч	6.00	80	36	570	1d6		
	Одноручное	Гномский короткий меч	8.00	300	40	1050	1d6+1		
	Одноручное	Северный серебряный кинжал	10.00	1000	70	550	1d4+1		
	Одноручное	Сев. серебряный короткий меч	15.00	1000	70	500	1d6+1		

Внешний вид	Тип	Название	Вес	Цена	Емкость	Прочность	Рубящий	Режущий	Колющий
	Одноручное	Меч гоблинов	20.00	1000	50	250	1d8		
	Одноручное	Стеклянный кинжал	1.80	4000	12	300	1d8+1		
	Одноручное	Адамантиновый короткий меч	20.00	1000	60	900	1d8		
	Одноручное	Эбонитовый короткий меч	16.00	10000	80	1200	1d10		
	Одноручное	Даэдрический кинжал	9.00	10000	60	700			1d12
	Одноручное	Даэдрический танто	12.00	14000	66	1100	1d12		
	Одноручное	Сталеримовый кинжал	5.00	15000	65	800	1d12		
	Одноручное	Даэдрический короткий меч	24.00	20000	120	1500	2d8		
	Одноручное	Даэдрический вакидзаси	30.00	48000	135	1100	1d20		
	Одноручное	Призванный кинжал	0.00	0	60	600	1d10		

Длинные клинки

Длинные клинки это, пожалуй, один из самых сбалансированных видов оружия. Незначительно уступая по своей силе секирам и топорам, длинные клинки позволяют наносить удары с большей скоростью. Таким образом это оружие можно посоветовать воинам чьи сила и ловкость прокачаны одинаково хорошо. Длинные мечи - это еще и самый распространенный вид оружия. Им пользуются все, от имперского легионера до наемника-редгарда. Без сомнения, можно утверждать, что длинный меч - это оружие профессионального воина. Техника боя с длинными клинками подразумевает мастерство обращения с палашом, саблей, клеймором, длинным мечом, катаной и дайкатаной. Чтобы стать мастером любого стиля боя, воин должен иметь достаточную подготовку, обучение и навыки.

Палаш, сабля, длинный меч и клеймор - это западное оружие. Катана и дайкатана - клинки из Акавира. Длинные клинки, одноручные или двуручные, являются наиболее распространенным типом оружия. Клеймор и дайкатана - это двуручное оружие, сравнительно тяжелое и медленное; остальные представители данного типа - одноручные. Выстроить их по уровню эффективности можно так: палаш, сабля, длинный меч, катана, клеймор и дайкатана, причем палаш наименее эффективен.

Давно используемый на Западе тяжелый одноручный палаш с двусторонней заточкой обычно является оружием Легионеров. Его прототипом был палаш Бретонов. Палаш Нордлингов появился независимо, и является более простым и удобным оружием. Все палаши обычно используются вместе с щитами. Бретоны предпочитают тяжелые щиты, а легионеры - стандартные щиты меньшего размера.

Сабля - это оружие Имперской легкой кавалерии. Поскольку лошади не могут адаптироваться к суровому климату Вварденфелла, сабли здесь не в ходу, за исключением ветеранов Легиона.

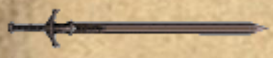
Длинный меч - стандартное оружие офицеров в Легионе, и оружие знати на Западе. В Морровинде стеклянные, эбонитовые и Даэдрические длинные мечи - это драгоценная реликвия, такое оружие передается от поколения к поколению в семьях благородных воинов Великих Домов.

Элегантный и эффективный меч-катана Акавира - слишком дорогое и сложное оружие, чтобы стать популярным в Легионах или у искателей приключений, но состоятельные аристократы, коллекционеры и знатоки оружия превозносят этот меч, как превосходно сбалансированный и эффективный.

Бретонцы с высокогорий были первыми, кто начал пользоваться двуручными мечами, которые называются клейморами, но искусные Редгарды очень быстро смогли научиться мастерски, обращаться с этим массивным оружием и адаптировали под него свой боевой стиль. В строю использовать клеймору практически невозможно, это оружие одиноких искателей приключений, особенно оно, полезно в борьбе с огромными зверями и тварями из других миров.

Дайкатана - длинные экзотические двуручные мечи с односторонним лезвием изначально появились в Акавире. Их очень редко используют. Это лучший пример оружейного искусства, но эти мечи очень дорогие и требуют особого с ними обращения.

Внешний вид	Тип	Название	Вес	Цена	Емкость	Прочность	Рубящий	Режущий	Колющий
	Одноручное	Железный палаш	12.00	30	50	600	2d4		
	Одноручное	Железный длинный меч	20.00	40	60	800	1d8		
	Одноручное	Железная сабля	15.00	24	55	700	1d8		
	Двуручное	Железная клеймора	27.00	80	70	1400	1d10		
	Одноручное	Стальной палаш	12.00	60	50	900	2d4		
	Одноручное	Стальной длинный меч	20.00	80	60	900	1d8		
	Одноручное	Стальная сабля	15.00	48	55	1050	1d8		
	Двуручное	Стальная катана	18.00	100	60	1800	1d8+1		
	Двуручное	Стальная дайкатана	20.00	240	70	2700	1d10		
	Двуручное	Стальная клеймора	27.00	160	70	2100	1d10		
	Одноручное	Серебряный длинный меч	16.00	160	48	640	1d8		
	Двуручное	Серебряная клеймора	21.60	320	56	1260	1d10		
	Одноручное	Имперский палаш	12.00	60	70	600	2d4		
	Одноручное	Северный палаш	15.00	95	60	800	2d4		
	Одноручное	Ржавый клинок рыклингов	20.00	150	35	500	1d8		
	Двуручное	Клеймора нордлингов	30.00	180	100	1600	2d6		
	Одноручное	Клинок рыклингов	20.00	350	35	500	1d8		
	Одноручное	Длинный меч егеря	18.00	500	50	800	1d8 (1d10)		

Внешний вид	Тип	Название	Вес	Цена	Емкость	Прочность	Рубящий	Режущий	Колющий
	Одноручное	Северный серебряный длинный меч	20.00	1000	80	800	1d10 1d12		
	Двуручное	Северная серебряная клеймора	25.00	1000	150	2000	1d12		
	Двуручное	Гномская клеймора	27.00	1200	70	3500	2d6		
	Одноручное	Сталеримовый длинный меч	30.00	6500	80	2500	1d12		
	Одноручное	Стеклянный длинный меч	12.00	16000	36	480	1d12		
	Двуручное	Стеклянная клеймора	16.20	32000	42	840	2d8		
	Двуручное	Адамантиновая клеймора	50.00	10000	150	4000	1d12		
	Одноручное	Эбонитовый палаш	24.00	15000	100	1800	1d10		
	Одноручное	Эбонитовый длинный меч	40.00	20000	120	1600	1d10 1d12		
	Одноручное	Эбонитовая сабля	40.00	15000	800	3000	1d10 1d12		
	Одноручное	Даэдрический длинный меч	60.00	40000	180	3200	1d12 2d8		
	Одноручное	Даэдрическая катана	54.00	50000	180	4800	1d12 2d8		
	Двуручное	Даэдрическая дайкатана	60.00	120000	210	7200	1d20		
	Двуручное	Даэдрическая клеймора	81.00	80000	210	5600	1d20		
	Одноручное	Призванный длинный меч	0.00	0	180	3200	1d12 2d8		

Дробящее оружие

Это дубинки, посохи, булавы и молоты. Задача данного оружия: ударить тяжёлым посильней. Дубины: железная, стальная, даэдрическая; все дубины довольно слабы, подходят для вышибал. Булавы — это уже боевое оружие: стальная, железная, двемерская, и северная серебряная. Молоты: железный, стальной, двемерский, даэдрический — последний является самым тяжёлым оружием (за исключением молота Стендаара, но это уже артефакт). Посохи — оружие мага, деревянный, стальной, серебряный, эбонитовый, даэдрический, урон схож с дубинкой, но посох длинней, и хорошо зачаровывается.

Внешний вид	Тип	Название	Вес	Цена	Ёмкость	Прочность	Дробящий	Режущий	Колющий
	Одноручное	Хитиновая дубина	6,0	60	2	320	1d4		
	Одноручное	Железная дубина	12,0	80	4	400	1d4		
	Одноручное	Стальная дубина	12,0	100	4	600	1d6		
	Одноручное	Дубина с шипами	12,0	80	4	400	1d6+1		
	Одноручное	Дрейская дубина	10,8	200	3,6	400	1d6		
	Одноручное	Железная булава	15,0	140	5	1200	1d6		
	Одноручное	Стальная булава	15,0	280	5	1,800	1d6		
	Одноручное	Двемерская булава	15,0	360	5	3000	1d8		
	Двуручное	Железный молот	32,0	250	5,5	2000	1d8+1		
	Двуручное	Стальной молот	32,0	400	5,5	3000	1d10		
	Двуручное	Двемерский молот	32,0	600	5,5	5000	1d10		
	Двуручное	Оркский молот	38,4	1,600	6,6	4000	1d12		
	Двуручное	Молот колокол шестого дома	75,0	5000	10,5	4000	1d12		
	Одноручное	Эбонитовая булава	30,0	12000	10	3,600	1d10		
	Одноручное	Даэдрическая булава	45,0	24000	15	4,800	1d12		

Внешний вид	Тип	Название	Вес	Цена	Емкость	Прочность	Рубящий	Режущий	Колющий
	Одноручное	Даэдрическая дубина	36,0	10000	12	1,600	1d10		
	Двуручное	Даэдрический молот	96,0	30000	16,5	8000	1d20		
	Двуручное	Деревянный посох	8,0	80	15	300	1d4		
	Двуручное	Стальной посох	8,0	280	25	300	1d6		
	Двуручное	Серебряный посох	6,4	560	30	270	1d6		
	Двуручное	Древний посох	7,2	2000	40	270	1d6		
	Двуручное	Стеклянный посох	4,8	5,600	60	240	1d8		
	Двуручное	Эбонитовый посох	16,0	7000	90	900	1d10		
	Двуручное	Даэдрический посох	24,0	14000	210	1200	1d12		

Древковое оружие

К древковому оружию относятся копья и алебарды. Основное достоинство этого оружия - это возможность наносить удар, находясь вне зоны досягаемости оружия противника. Древковым оружием пользуются только профессиональные воины, потому что оно требует достаточной силы, чтобы управляться с ним. Дисциплина древкового оружия - это наука и мастерство владения копьем и алебардой. Чтобы эффективно пользоваться любым видом оружия боец должен быть натренирован, подготовлен и искусен в обращении с ним.

Здесь распространены два вида древкового оружия, оба для ближнего боя: копье и алебарда, причем алебарда наиболее эффективна. Копья можно использовать дальше, чем любое другое оружие, за исключением, конечно, оружия дальнего действия.

Копьями обычно вооружены легкие нерегулярные войска и ополченцы, но благодаря Босмерам владение копьем было возведено в ранг боевых искусств. В Морровинде Эшлендеры отдают предпочтение опасной и элегантной разновидности копья с острием на древке.

Большой размах и высокая эффективность алебарды - двуручного топорообразного оружия с длинной рукояткой делают его пригодным в битве с покрытыми броней противниками. Использование этого оружия в строю требует высокого уровня умений и обучения, а его вес затрудняет использования в узких кварталах. Поэтому алебарда, за исключением некоторых важных оговорок, не является ни распространенным, ни популярным видом оружия среди торговцев и наемников.

Внешний вид	Тип	Название	Вес	Цена	Ёмкость	Прочность	Рубящий	Режущий	Колющий
	Двуручное	Хитиновое копье	7,0	130	2,5	500			1d6
	Двуручное	Железное копье	14,0	200	5	600			1d6
	Двуручное	Стальное копье	14,0	400	5	1000			1d8
	Двуручное	Железная алебарда	14,0	400	5	700			1d8
	Двуручное	Стальная алебарда	14,0	800	5	1000			1d8
	Одноручное	Пика рьеклингов	10.00	1000	80	300			1d8
	Двуручное	Серебряное копьё	11,2	800	4	500			1d8
	Двуручное	Двемерское копьё	14,0	4800	5	1,400			1d10
	Двуручное	Двемерская алебарда	24,0	6000	7	1000			1d10
	Двуручное	Стеклянная алебарда	8,4	10000	3	600			1d12
	Двуручное	Эбонитовое копьё	28,0	16000	10	1200			2d8
	Двуручное	Даэдрическое копьё	42,0	20000	15	1000			1d20

Метательное оружие

Метательное оружие отличается самым большим разнообразием. Тут и луки с арбалетами, и метательные кинжалы, и дротики, и звездочки. Представитель любого класса, будь он воин, или вор, найдет себе в этом разделе себе оружие по вкусу. Так, например, маг или ассасин могут заинтересоваться широким ассортиментом метательного оружия (дротики, кинжалы, звездочки), в то время как, например, воин остановит свой взгляд на луках и арбалетах.

Дисциплина оружия дальнего действия включает в себя использование короткого лука, длинного лука, арбалета, метательных звезд и метательных ножей. Чтобы эффективно воспользоваться одним из этих стилей, боец должен быть натренирован в меткости, сосредоточен и опытен.

Короткие луки и длинные луки используют стрелы. Арбалеты стреляют болтами. Луки и арбалеты более неуклюжие - это двуручное оружие, но более эффективны. Метательные звездочки и метательные ножи - быстрое, легкое, одноручное оружие, но менее убойное, чем лук и арбалет.

На западе деревянный короткий лук - стандартное оружие лучников и разведчиков Легиона. Однако в Морровинде дерево является очень ценным и редким материалом, поэтому Эшлендеры предпочитают луки из кости, хитина и смолы.

Являясь могущественным, но сложным для обращения оружием, длинный лук традиционно ассоциируется с аристократами Альтмеров и охотниками Босмеров. Менее мощный костяной длинный лук Морроувинда - обычное охотничье оружие знатных лордов, но он широко используется чужеземцами-наемниками.

Арбалет Двемеров - оригинальное устройство, позволяющее даже тем, кто плохо обучен, стрелять массивными стрелами, проникающими сквозь тяжелые доспехи. Версия оружия Имперских Легионов менее эффективна, и большая часть имперских войск и охотников предпочитают короткие и длинные луки.

Метательная звезда - экзотическое оружие, восходящее к древним боевым искусствам Акавира.

Хаджиты специализируются в метательном оружии. Метательные ножи помогают Хаджитам, которые не носят тяжелых доспехов, полагаясь на свою ловкость и боевые навыки. Искусство метания ножей также распространено в уголовной среде.

Стрелы - это легкое, простое в употреблении метательное оружие. Застрельщики выпускают несколько стрел перед началом рукопашной схватки, чтобы ослабить врага и внести беспорядок в его ряды. Стрелы пригодны для использования в легковооруженных, не особенно тренированных частях ополченцев.

Арбалеты

Внешний вид	Название	Вес	Цена	Емкость	Прочность	Колющий
	Стальной арбалет	10,0	300	50	550	1d4+2
	Арбалет егеря	10.00	500	100	650	2d4
	Двемерский арбалет	10,0	2000	50	750	2d6

Болты

Внешний вид	Название	Вес	Цена	Колющий
	Пробковый болт	0,1	1	+0
	Хитиновый болт	0,1	2	+0
	Железный болт	0,1	5	+1
	Стальной болт	0,1	10	+1
	Серебряный болт	0,1	20	+1
	Костяной болт	0,15	25	+2
	Оркский болт	0,15	50	+2
	Стеклянный болт	0,1	100	+3
	Эбонитовый болт	0,2	150	+4
	Даэдрический болт	0,25	250	+5

Луки

Внешний вид	Вид	Название	Вес	Цена	Емкость	Прочность	Колющий
	Короткий лук	Хитиновый короткий лук	2,0	200	10	500	1d6
	Короткий лук	Короткий лук	4,0	400	20	500	1d6
	Длинный лук	Длинный лук	9,0	900	35	550	1d8
	Длинный лук	Стальной длинный лук	8,0	1000	35	600	1d8
	Длинный лук	Костяной длинный лук	7,0	2500	100	700	1d10
	Длинный лук	Стеклянный лук	14.00	15000	50	500	1d12
	Длинный лук	Эбонитовый лук	16.00	30000	100	900	2d8
	Длинный лук	Даэдрический длинный лук	24,0	50000	150	1000	1d20

Стрелы

Внешний вид	Название	Вес	Цена	Колющий
	Пробковая стрела	0,1	1	+0
	Хитиновая стрела	0,1	3	+0
	Железная стрела	0,1	10	+1
	Серебряная стрела	0,1	30	+1
	Костяная стрела	0,15	20	+2
	Стальная стрела	0,1	30	+2

Внешний вид	Название	Вес	Цена	Колющий
	Стеклянная стрела	0,15	150	+3
	Эбонитовая стрела	0,2	200	+4
	Даэдрическая стрела	0,3	250	+5

Одноручное метательное оружие

Внешний вид	Название	Вес	Цена	Колющий
	Железный метательный нож	0,3	30	1d4
	Хитиновая метательная звезда	0,1	30	1d4
	Стальной метательный нож	0,3	40	1d4
	Стальной дротик	0,2	60	1d4+1
	Стальная метательная звезда	0,1	30	1d4+1
	Серебряный дротик	0,2	60	1d4+1
	Серебряная метательная звезда	0,2	60	1d4+1
	Стеклянный метательный нож	0,2	200	1d6
	Стеклянная метательная звезда	0,1	250	1d8
	Эбонитовый дротик	0,4	2000	1d10
	Эбонитовая метательная звезда	0,2	2000	1d10
	Даэдрический дротик	0,4	4000	1d12

Ближний бой, с оружием:

1. - Потерял равновесие при ударе - ход завершен. (оставшиеся действия тратятся на восстановление равновесия)
2. - Выпустил из руки оружие при ударе - оружие упало. (может быть недоступно, если экипированы латные рукавицы с замком, удерживающие оружие, либо если оружие намертво прикреплено к руке; в этом случае - растяжение, -1 к атаке на 1 час)
3. - Не справился с оружием и поранил себя. (1\2 урона)
4. - Во время атаки потерял равновесие и открылся - противник, по которому бил персонаж, пробивает по нему свободную атаку.
5. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал.
6. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал, выронив оружие.
7. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал, поранив себя оружием. (дробящее - 1\2 урона, ибо напороться на него не так печально)
8. - Ударил оружием по твёрдому объекту\под неправильным углом, повредив оружие.
9. - Ударил по соседнему существу с целью, в пределах досягаемости, но не по самой цели. (слева, справа, сверху, снизу..)
10. - Потерял равновесие при ударе - ход завершен. (оставшиеся действия тратятся на восстановление равновесия)

Ближний бой, без оружия:

1. - Потерял равновесие при ударе - ход завершен. (оставшиеся действия тратятся на восстановление равновесия)
2. - Растяжение (-1 к атаке на 1 час, здесь и ранее - к атакам с использованием этой конечности)
3. - Во время атаки потерял равновесие и открылся - противник, по которому бил персонаж, пробивает по нему свободную атаку.
4. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал.
5. - Ударил по твёрдому объекту\под неправильным углом, повредив конечность. (полный урон себе)
6. - Ударил по соседнему существу с целью, в пределах досягаемости, но не по самой цели. (слева, справа, сверху, снизу..)

Дальний бой, метательное:

1. - Потерял равновесие при ударе - ход завершен. (оставшиеся действия тратятся на восстановление равновесия)
2. - Выпустил из руки оружие при замахе - оружие упало. (раньше времени, либо наоборот, выскользнуло; отлетает на 1-2 клетки в произвольном направлении)
3. - Растяжение (-1 к атаке на 1 час, здесь и ранее - к атакам с использованием этой конечности)
4. - Не справился с оружием и поранил себя. (1\2 урона)
5. - Во время атаки потерял равновесие и открылся - противник, по которому бил персонаж, пробивает по нему свободную атаку, если может.
6. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал.
7. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал, выронив оружие.
8. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал, поранив себя оружием. (дробящее - 1\2 урона, ибо напороться на него не так печально)
9. - Попал оружием по твёрдому объекту\под неправильным углом, повредив оружие.
10. - Попал по соседнему существу с целью, в пределах досягаемости, но не по самой цели. (слева, справа, сверху, снизу..)

Дальний бой, лук:

1. - Потерял равновесие при атаке - ход завершен. (оставшиеся действия тратятся на восстановление равновесия)
2. - Неудачно выпустил из руки стрелу - стрела упала. (раньше времени, либо наоборот, выскользнуло; отлетает на 1-2 клетки в произвольном направлении)
3. - Во время атаки потерял равновесие и открылся - противники рядом пробивают по персонажу свободную атаку.
4. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал.
5. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал, выронив оружие.
6. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал, напоровшись на стрелу. (1d4 урона)
7. - В неаккуратно отпустил тетиву, в следствие чего, произошел холостой выстрел - лук поврежден на свой полный урон без модификатора.
8. - Попал по соседнему существу с целью, в пределах досягаемости, но не по самой цели. (слева, справа, сверху, снизу..)

Дальний бой, стрелковое:

1. - Заклинило. (Полнораундовое действие, чтобы привести оружие в порядок, либо больше - в зависимости от оружия, на усмотрение DM)
2. - Сильная отдача - оружие вырвалось из рук.
3. - Потерял равновесие при атаке - ход завершен. (оставшиеся действия тратятся на восстановление равновесия)
4. - Во время атаки потерял равновесие и открылся - противники рядом пробивают по персонажу свободную атаку.
5. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал.
6. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал, выронив оружие.
7. - Неаккуратная эксплуатация оружия - оружие повреждено на свой полный урон без модификатора.
8. - Попал по соседнему существу с целью, в пределах досягаемости, но не по самой цели. (слева, справа, сверху, снизу..)

Магия - заклинания с ручным наведением:

1. - Ошибка заклинателя - звук и несильный спец-эффект на усмотрение DM, заклинание потрачено, урон не нанесен, ход окончен.
2. - Перенапряжение - звук и спец-эффект на усмотрение DM, заклинание потрачено, заклинатель получает 1\2 урона, ход окончен.
3. - Потерял равновесие при атаке - ход завершен. (оставшиеся действия тратятся на восстановление равновесия)
4. - Во время атаки потерял равновесие и открылся - противники рядом пробивают по персонажу свободную атаку.
5. - Во время атаки потерял равновесие\поскользнулся\споткнулся и упал.
6. - Попал по соседнему существу с целью, в пределах досягаемости, но не по самой цели. (слева, справа, сверху, снизу..)
7. Спас-бросок откидывается на ту характеристику, от которой атакующий получает бонус атаки\КС заклинаний.
8. - Ошибка заклинателя - звук и несильный спец-эффект на усмотрение DM, заклинание потрачено, урон не нанесен, ход окончен.